

next

APRILIE 2007
NR. 4 ANUL I
PREȚ: 11,90 LEI

ESTI PREGĂTIT?

**ÎN NEXT A ÎNCEPUT
RĂZBOIUL CONSOLELOR!**

**PREZENTARE
XBOX 360**

**CE ȘTIE,
CUM POATE, CÂT POATE
CONSOLA MICROSOFT
+ REVIEW KAMEO &
PROJECT GOTHAM RACING 3**

**PLAYSTATION 3
PE VINE:**

**VĂ PREZENTĂM LINEUP-UL
LANSĂRII EUROPENE
A CONSOLEI SONY**

REVIEWS PS2

**GHOST RIDER
MIDNIGHT CLUB 3
DUB EDITION
MOTO GP4**

16 GADGETS

DESCOPERĂ-LE

HARDWARE

**GEFORCE 8800 GTS
AMD 690G IGP
GIGABYTE
GA-N680SLI-DQ6**

LIFESTYLE

**ROCKY BALBOA
CHILDREN OF MEN**

Tom Clancy's
**GHOST
RECON**
ADVANCED WARFIGHTER



MAI TACTIC PE PC, MAI ACTION PE XBOX 360?

COMANDĂ ACUM!

ABONAMENTE@MEDIACONTACT.RO

PCGames CU JOC FULL



NOTA: IMAGINILE DE MAI SUS SUNT CU TITLU DE PREZENTARE!

PlayStation 3 în blockstarturi

Uite că PlayStation în versiunea 3 se lansează în Europa, și inclusiv pe "playurile" mioritice, unde încă mai duhnesc televizoarele CRT, care va reda, probabil, filme în formatul Blu-ray, deja piratate - posibil chiar înainte de lansare - de câțiva hackeri pricepuți. Consola PS3 este evident un produs comercial, însă povestea ei hardware, începea undeva prin vara anului 2006. Și iată cum "sună" configurația unei console PS3 cu ani mulți de experiență: procesorul consolei PS3 este unul "Cell" dezvoltat de IBM, Sony și Toshiba, iar cipul grafic este furnizat de Nvidia, consola fiind echipată cu o unitate optică Blu-ray. În concordanță cu cerătorul companiei Merrill Lynch, cea mai scumpă componentă integrată în PS3 este Blu-ray-ul care are un cost inițial de 350 USD. Componenta secundară cu

un cost ridicat este procesorul Cell, care va costa compania Sony cel puțin 230 USD. Procesorul grafic RSX furnizat de Nvidia va costa 70 USD, în timp ce memoria XDR de 256 MB și cei 256 MB GDDR3 valorează 50 USD. Astfel, comercial vorbind, fabricarea unei singure console PS3 va costa 900 USD, iar ea se va vinde între 499 și 599 USD, în funcție de configurația sistemului. Dar iată că timpul e nemilos, și Sony lansează PS3 în Europa cu alte gânduri pe care le găsim mai jos: "decât să ne concentrăm pentru compatibilitatea lui PS3 cu vechile jocuri pentru PS2, compania Sony mai bine se concentrează să dezvolte jocuri exclusiv pentru PS3", a spus David Reeves, președintele SCEE. Iată că, prin această propoziție, Sony pregătește clienții pentru eventuale probleme de compatibilitate dintre titlurile

care rulează bine pe PS2 și care vor avea probabil de suferit dacă vor fi rulate pe PS3. Pe situl oficial PS3 European, consola va dispune de configurația pe care a descris-o Merrill Lynch, însă unele site-uri spun că PS3 pentru Europa va avea un hardware mai anemic decât cel din USA și Japonia, pentru că Sony este forțat să-l reducă datorită costurilor ridicate, și va înlocui hardware-ul dedicat cu un software care va compensa funcționalitatea lui. Și știrea continuă avertizându-ne că titlurile PS2 nu vor rula corepunzător pe consola PS3. Cu siguranță această decizie este una comercială, care va permite magazinelor să mai vândă încă consola PS2, care actualmente este destul de ieftină. Desigur, concret, rămâne de văzut dacă PS3 își va păstra configurația hardware inițială pe care o știm, sau pentru continentul nostru

european, Sony va modifica anumite componente ale consolei pentru a rezolva o problemă financiară. Cert nu e nimic, totul e relativ, fiind doar o problemă de timp în care vom afla despre hardware-ul consolei PS3, titlurile care vor rula pe această consolă și prețul în cazul configurației cu 60 GB și al celei cu 20 GB.

Prețul consolei conform site-ului oficial va fi de 599 EURO în cazul versiunii cu 60 GB, iar cea cu 20 GB va trebui să mai aștepte pentru că Sony o va distribui pe piață doar dacă cererea va acoperi interesul companiei. Dragilor, oricum nu trebuie să vă îngrijorați, în numărul următor vom realiza un review pe măsură la PS3, și vom face cunoștință cu necunoscutele care ne presează în acest moment!

Redactor-șef
DOREL PUCHIANU JR.
nex@mediact.ro



Impressum

Președinte

Dorel Puchianu

Coordonator editorial

Ciprian Coroiu (Străinu)

Redactor-șef

Dorel Puchianu Jr. (Dorian)

Redactor Executiv

Mircea Marian (Buniku)

Redactori:

Jăcint Erdei (Vânturache)
Paul Sărățeanu (Cuma)
Gabriel Grecu (Fibra)
Marius Claudiu Bondari (Zulu)

Corectură

Laurențiu Bancu (Intruss)

DTP

Cristian Mada (Rockk)

CD-ROM / Webmaster

Király Tamás (Barteq)

EDIȚIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 15 APRILIE 2007

Comenzi și abonamente:

0359 / 401.086; abonamente@mediacontact.ro

Distribuție:

SC Media Contact Distribuție SRL
tel.: 0359 / 401.086

Director distribuție:

Onica Dorin tel.: 0720 / 440.003
distribuție@mediacontact.ro

Contabilitate

Contabil șef: Laurențiu Ardelean
financiar@mediacontact.ro

Juridic: Ioana Cloara

juridic@mediacontact.ro

Reclamații:

e-mail: reclamatii@mediacontact.ro

Producție: SC MEDIA CONTACT

DISTRIBUȚIE SRL - Oradea

Editor SC MEDIA CONTACT SRL

S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră

B.R.A.T.

Materialul editorial din această revistă, de pe discurile optice oferite împreună cu revista, precum și de pe site-ul web al revistei, aparține S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Nici un astfel de material nu poate fi preluat sau reprodus, parțial sau integral, decât cu acordul prealabil oferit în scris de către S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Manuscrisele - inclusiv în format electronic - expediate redacției în scopul publicării, devin proprietatea S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamațiilor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

Adresa redacției

SC MEDIA CONTACT SRL

Oradea, str. Col. Buzolanu, nr. 34, et.1
CP: 54 00 P, Oradea, cod 410094
tel.: 0359 / 401.086
fax: 0359 / 401.221

ISSN: 1842-5348

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea și edită următoarele publicații: PC Games, NEXT, CD Forum, Mobility, Andrei, Norocel.

www.pcgames.ro

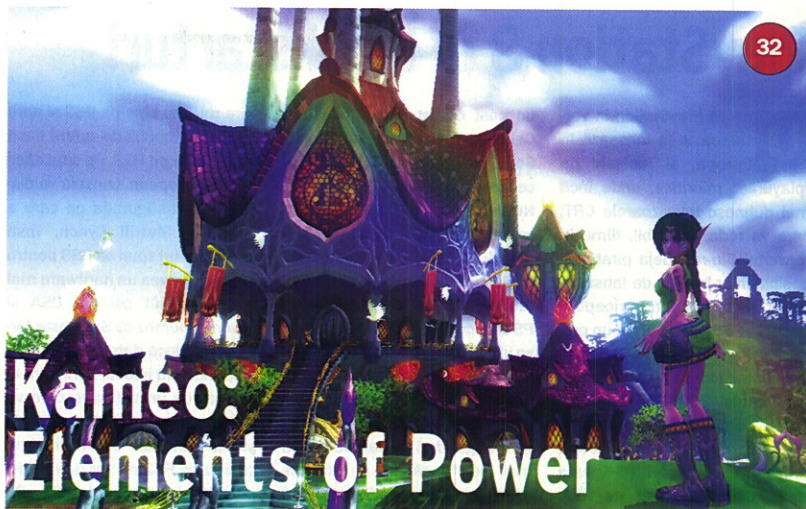
www.cdforum.ro

www.mycro

www.mylro

Inserți

| | | | |
|-----------------|----|----------|--------|
| PCGAMES | 2 | CERF | 57 |
| AUDIOFON | 5 | AIRTOY | 83 |
| MOBILITY | 35 | NINTENDO | WII 84 |
| TV TRANSILVANIA | 49 | | |



32

Kameo: Elements of Power

NEXT nr. 4 / aprilie / 2007

Joc FULL

Port Royale 2 6

Actualități

| | |
|----------------------------|----|
| Editorial | 3 |
| Actualități games | 8 |
| Actualități hardware | 10 |
| Actualități gadgets | 12 |

Games - Console

| | |
|---|----|
| PS3 pe plăcui mioritice | 14 |
| LineUp-ul PlayStation 3 la lansarea europeană | 15 |
| Xbox 360 Next-Gen-ul cu greutate | 22 |
| Juiced 2: Hot Import Nights | 26 |
| Stuntman: Ignition | 28 |
| Project Gotham Racing 3 | 30 |
| Kameo: Elements of Power | 32 |
| LocoRoco | 36 |
| Ratchet & Clank: Size Matters | 38 |
| Mario Party 8 | 39 |
| Ghost Rider | 40 |
| MotoGP 4 | 42 |
| Midnight Club 3: Dub Edition | 44 |

Games - PC&X360

| | |
|-----------------------------|----|
| Ghost Recon: | |
| Advanced Warfighter 2 | 46 |

Lifestyle

| | |
|-----------------------|----|
| Rocky Balboa | 78 |
| Children of Men | 80 |

Gadgets

| | |
|--|----|
| Samsung YP-K5 | 50 |
| Carcasa XG | 51 |
| Game controllers pentru nevoi speciale | 52 |
| Teatrele Cingames: jocuri în loc de filme | 53 |
| Carcasa Hangar 101 pentru fanii Star Trek | 53 |
| Camcorder acrobatic de la Mustek | 53 |
| Sony TP-1 | 54 |
| Sony Muteki | 54 |
| Desk Cable Organizer | 55 |
| Boxe wireless și rezistente la apă pentru iPod | 55 |
| Mănușa Bluetooth | 55 |
| Motorola StarTac III MS900 | 56 |
| Panasonic LX87 | 56 |
| Mouse PAD-uri pentru gameri | 58 |

Hardware

| | |
|--|----|
| Adevărată putere albastră | 60 |
| Cipsetul AMD 690G IGP a aterizat | 62 |
| Gigabyte GA-N680SLI-DQ6 (NVIDIA nForce 680i SLI) | 66 |
| GeForce 8800 GTS: | |
| Teorema celor 320MB | 70 |

Software

| | |
|--|----|
| Advanced WindowsCare V2 Personal vs. Advanced WindowsCare V2 Pro | 74 |
| BeClean | 76 |
| IObit Smart Defrag BETA 2.1 | 76 |
| BonkEnc | 77 |

Service

| | |
|-----------------|---|
| Cuprins | 4 |
| Impressum | 4 |

SMS la 1290
Distractione incepe aici!
WWW.SUPERLOGO.RO



Verifica daca mobilul tau e compatibil pe WAP.SUPERLOGO.RO



Trimite un SMS la 1590 cu zodia ta (ex: Leu) si primesti zodiacul zilei direct pe mobil!

Compatibilitate zodie, si nastere, ori D-va Trupea va raspunde!

Suna la 0906-760.773
 1.36+TVA/min Orange/Romtelecom: 87.3+TVA/min Vodafone

0906 - 760.714
 Luni-vineri: 9:30-22:00 sambata-duminica: 17:00-22:00
 "Efecte Sonore" este un serviciu disponibil numai pentru abonatii Orange si Vodafone
Predictii astrale:
 - sanatate
 - compatibilitate
 - bani, noroc, destin
 Luni-vineri: 9:30-22:00 sambata-duminica: 17:00-22:00
Janus iti raspunde!
0906 - 760.731
 1.3 USD+TVA/min Vodafone / 1.3 USD+TVA/min Orange

Compatibilitate MP3 pe wap.superlogo.ro

COD International

| | |
|---------|-------------------------------------|
| NX30537 | Shakira - Hips don't lie |
| NX30591 | Pink - U and ur Hand |
| NX30589 | Rihanna - Unfaithful |
| NX30590 | Justin Timberlake - Sexyback |
| NX30614 | Juanes - Adios Le Pido |
| NX30638 | Nedra - Jump |
| NX30629 | Fergie - London Bridge |
| NX30613 | Sean Paul - Give it up to me |
| NX30581 | Bob Sinclair - World, Hold On |
| NX30631 | Nelly Furtado - Promiscuous |
| NX30616 | Mc Aguilera - Ain't No Other Man |
| NX30484 | Queen - The Great Escape |
| NX30460 | Girls Aloud - Biology |
| NX30593 | Q - Rhymes - I love my bitch |
| NX30584 | Beyonce - Deja Vu |
| NX30580 | Black Eyed Peas - Mas Que Nada |
| NX30597 | Nelly Furtado - Maneater |
| NX30598 | Britney Spears - Stars are blind |
| NX30599 | Pussycat Dolls - Buttons |
| NX30600 | Santana ft Sean Paul - Cry baby cry |

COD Romanesti

| | |
|---------|------------------------------------|
| NX30561 | Blondy - La fiesta |
| NX30562 | Arsura & Simona Nae - Prin club |
| NX30563 | Vegas & Rico C. - E scandalos |
| NX30564 | Vortex - Iubirea mea esti tu |
| NX30565 | DJ Adrian Ermitie - Most effect |
| NX30566 | DJ Project - Soapte |
| NX30567 | Simplu - Oficial mi-e bine |
| NX30592 | Akcent - French kiss |
| NX30595 | CLEOPATRA STRATAN - Ghita |
| NX30601 | ZDOB si ZDUB - Morlota |
| NX30437 | Andra - Baletti si fetele ce vor |
| NX30526 | Arsura feat Natalia - Locco |
| NX30527 | BUG Mafia - Viata noastra |
| NX30285 | EMANUEL - Yes, Yes, Yes |
| NX30529 | Hi-Q - Razna |
| NX30530 | Mihai Traistaru - Torno |
| NX30531 | Flow Star - Candela |
| NX30532 | Raul & Georgi - Am atins un nor |
| NX30524 | Heaven - Du-ma pe o stea |
| NX30525 | Cristian - Nae - Coji de portocale |

COD Manele

| | |
|---------|-----------------------------------|
| NX30466 | Carmen Serban - Dau jos totu |
| NX30467 | Adi Devito - Doar ochii tai |
| NX30003 | Adi Devito - De Cine Mi-e Mie... |
| NX30469 | V Vilejle - Ai luat cu tine |
| NX30470 | F Salam - Fericea vietii mele |
| NX30069 | Liviu Guta - De Ce Ma Minti Tu |
| NX30472 | A. Minune - De ce ma privesti |
| NX30473 | Sorin C.A. - Degeaba imi spui... |
| NX30427 | N. Guta & C.A. - Vorbeste lumea |
| NX30428 | A. Minune & Costi - Tu te mai... |
| NX12116 | GUTA - Stau Singur in Gara |
| NX30430 | Vali Vilejle - Dragoste pe lin... |
| NX30431 | Vali Vilejle - Glumeste in iubire |
| NX30333 | N. Guta - Viata nu ma lasa |
| NX30175 | N. Guta - Numai Tu Esti |
| NX12115 | GUTA & SORINA - As Remunta |
| NX30278 | ADI DE VITO - Pe Time, Pe Mine |
| NX30279 | LIVIU SI DANIELA - Doar Tu |
| NX30287 | VALI VILEJLE - Iubirea Noastra |
| NX30288 | FLORIN SALAM - Trup Si Suflet |

MP3 Efecte Sonore TRUETONES

Cover Songs

MP3
 1.3 USD+TVA/min Vodafone / 1.3 USD+TVA/min Orange

MP3 Efecte Sonore TRUETONES

Cover Songs

MP3
 1.3 USD+TVA/min Vodafone / 1.3 USD+TVA/min Orange

Pentru mai multe sonerii viziteaza www.superlogo.ro

Jocuri Java

5 Diferente

NX95173
 Jii foarte atent si ai grija sa nu te jure peisajul. Descopera diferentele.

NX95168
 XamaSutra Instructor
 Casa-te instrui si invata tainele Xamasutra de la profesionalisti.

Verifica daca telefonul tau este compatibil cu jocul ales pe wap.superlogo.ro

Sexy Pool

NX95171
 Jii place biliardul? Glancea o sa iti placa si acest joc puțin mai "piperat".

NX95166
 Pinball
 Esti destul de agil pentru a-ti castiga mingea naravata? Nu o pierde si vei avea o surpriza.

Pentru mai multe jocuri si video viziteaza www.superlogo.ro

Video clipuri

Sania's helper
NX96900

Gracianita
NX96903

Blonda in exiaz
NX500546

Sexy striptease
NX500502

Verifica daca telefonul tau este compatibil in "Cum comanzi" sau pe wap.superlogo.ro

MP3

NX2439 **NX2491** **NX2509** **NX2539** **NX2552** **NX2561**

NX2570 **NX2595** **NX2615** **NX2628** **NX2636** **NX2651**

NX2667 **NX2668** **NX2686** **NX2690** **NX2692** **NX2706**

NX2722 **NX2729** **NX2737** **NX2769** **NX2776** **NX2787**

NX2799 **NX2804** **NX2816** **NX2830** **NX2852** **NX2487**

Verifica daca telefonul tau este compatibil in "Cum comanzi" sau pe wap.superlogo.ro

Corina

"Hai sa ne distram impreuna"

Suna-ma la:
0906-760.703

Tarif 1.3 USD+TVA/min Vodafone si 1.3 USD+TVA/min Orange/Romtelecom

Erotic SMS Chat

Trimite numele fetei dorite (ex: NXMI) prin SMS la 1590 si ea va intra in legatura cu tine.

31.3+TVA/SMS (ex: 1.1+TVA/SMS)

NU!
 Am un chel nebur de joaca si nu oicum. Daca vrei sa afli cum ne vom juca, nu ezita sa ma cauti! Te astept! Pupici multi!

NU!
 Sunt o felina neimbaltizata in pat si te astept sa ma cunosti. Fii sigur ca n-ai mai experimentat asa ceva! Nu esti curios?

NU!
 Da iubire, pe tine te astept! De ce ma lasi sa astept? Iti promit ca eu nu te voi lasa pana nu voi fi complet satisfacta!

GASESTE-TI PERECHEA

NO 1 DATING LINE!

TRIMITE PRIN SMS LA 1590 CU NX NUMELE TAU, VARSTA, LOCALITATEA (EX: NX DAN, 23, IASI) SI INTRI IN LEGATURA DIRECTA CU MII DE PERSOANE CE ABIA ASTEAPTA SA TE CUNOASC! TU CE MAI ASTEPTI? INTRA IN AVENTURA!!!

Mii de persoane te asteapta!!!

GASESTE-TI PERECHEA

COMANDA PRIN SMS LA 1290 ASA:

- Trimite prin SMS codul ales (ex: NX1178) la 1290 pentru a comanda un produs (Pentru sonerii: a se vedea la rubrica "SONERII")
- Urmasa instructiunile primite prin SMS
- Salveaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau
- Conectateaza-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveaza pur si simplu continutul media in mobilul tau

Informatii: 021-316698 ORAR: luni-vineri 10-18. Pentru servicii SMS 09-19-19-19. ATENTIE! NU sunt compatibile telefonate comandate din afara Romaniei!

PC LINK

Viziteaza www.pclink.ro Magazinul tau de componente IT. Daca vrei un sistem si nu stii care, noi te ajutam sa iti crezi propria configuratie. Nu ezita! Viziteaza-ne!



Port Royale 2

Strategia economică este un gen de nișă, extrem de sensibil și delicat, iar titlurile de profil care ies din laboratoarele producătorilor nu sunt tocmai numeroase. Drept pentru care fiecare dintre acestea trebuie gândit cum nu se poate mai bine și trebuie să i se acorde o atenție deosebită - tocmai pentru ca genul să supraviețuiască în continuare.

Papagalul vorbitor

Apele Caraibelor par a fi un teren propice pentru Ascaron Entertainment, iar **Port Royale 2** face cinste industriei de jocuri. Chiar dacă se concentrează, la capitolul gameplay, ceva mai mult pe partea economică, în defavoarea bătăliilor, titlul este unul excepțional de bine realizat, cu o jucabilitate surprinză-

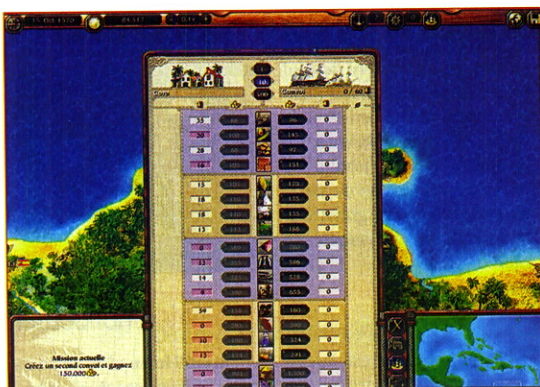
toare (pentru un astfel de simulator) și cu o durată de viață sănătoasă. Pirați, ținuturi exotice și tropicale, mări și oceane aflate la cheremul celor mai teribili infractori ai apelor, toate acestea într-un design real-time de calitate, **Port Royale 2** este astfel construit, încât îi va câștiga de partea sa chiar și pe cei ce nu gustă căile întorto-

cheate ale economiei ludice.

Pentru a reuși acest lucru, producătorii au înțeles că termenul cheie este accesibilitatea. Spre deosebire de primul **Port Royale**, care te arunca pur și simplu în mijlocul acțiunii, fără a-ți oferi măcar un amărât de tutorial, sequel-ul de față ne pune la dispoziție opt scenarii ce acoperă, în mare, toate aspec-

tele legate de construirea unei flote sănătoase, în mijlocul unei perene dispute pentru supremație a diverselor colonii engleze, franceze, spaniole sau olandeze. Începem, ca tot omul care se respectă, de jos, ca un insinuant puști de corabie bun la toate. Odată cu trecerea timpului, începem să facem comerț cu până la 12 tipuri diferite de





nave, să punem la cale tot felul de rute maritime, să ne construim afacerea în marile orașe, să punem bazele propriilor noastre colonii sau, de ce nu, să purtăm bătălii navale pentru supremație. Toate aceste scenarii formează, practic, un joc în joc, deoarece fiecare dintre ele durează aproximativ o oră. În schimb, odată încheiate, ne putem înhăma fără nicio problemă la campania free play a jocului, singurul mod pe care titlul îl oferă.

Engine-ul "comercial" de la baza lui **Port Royale 2** este unul elegant și extrem de intuitiv. Avem de-a face cu nu mai puțin de 19 produse diferite cu care putem să ne ridicăm afacerea, produse ce variază între mâncăruri, materiale de construcție și, nu în ultimul rând, obiecte finite. Fiecare dintre cele 60 de orașe răsfrirate pe suprafața Atlanticului de mijloc, de la Charleston, în nord, până la Georgetown în Sud, se specializează în cinci dintre aceste produse. Cele 48 de orașe coloniale produc două produse esențiale, cum ar fi fructele sau grânele, două materii prime, ca zahărul sau bumbacul, precum și un produs procesat, cafea sau tutun. În cazul celor 12 orașe guvernamentale, acestea scot pe bandă rulantă "bunătați" și produse finite. Datorită faptului că se află plasate pe rutele comerciale europene, avem de-a face și cu importuri ceva

mai pretențioase, condimente, vinuri și tot soiul de ustensile care nu se găsesc în Caraibe. Pentru o mai bună familiarizare cu fiecare oraș, ce specialități produce și care îi sunt specialitățile regionale, producătorii au inclus o hartă foarte utilă ce vine "la pachet" cu manualul.

Cursul de economie

Tot jocul gravitează în jurul conceptului de cerere și ofertă. Cumperi ieftin într-un oraș unde respectiva marfă este un lucru comun, după care vinzi acolo unde nevoia este mare. E chiar atât de simplu, poți face baniști frumoși cumpărând, să zicem, boabe de cafea din Venezuela sau tutun din Cuba, unde aceste produse sunt, oarecum, în exces, comercializându-le apoi în orașe lipsite de cofeină și cu nevoie mare de nicotină. Există asemenea oportunități la fiecare pas, iar faptul că fiecare oraș cu "nevoi" îți este monitorizat pe hartă prin intermediul unor iconuri, ne face viața și mai ușoară. Informațiile, atât de ușor de obținut, te pot absorbi în **Port Royale 2** pentru ore bune, petrecându-ți timpul doar scanând cele mai profitabile afaceri și urmărindu-ți contul din bancă cum crește într-o lună cât altele într-un an. Este surprinzător cum un joc poate fi atât de adictiv, prin simpla diversitate economică pe care o oferă, și asta datorită în mod special numărului mare de

orașe prezente în joc și a numărului de posibilități de afaceri pe care acestea ni le pun la dispoziție.

Indiferent cum am privi-o, partea de combat este, dacă vrei, singurul minus al jocului. Toate elementele în stil arcade par a fi inghesuite la un loc pentru a satisface fanii unor titluri precum *Pirates!*, și nu completează defel strălucit partea economică a jocului. Luptele navale sunt afaceri real-time în care putem controla câte o singură navă la un anumit moment dat - pierzi un vas, jocul se fixează automat pe următorul, și tot așa până ce întreaga ta flotă (sau a inamicului) a fost distrusă. Luptele sunt, întotdeauna, simple, foarte scurte

și rapide, poate prea scurte, deoarece poți deveni, par exemple, victima unei ambuscade, și poți pierde un întreg convoi comercial cât ai zice pește. Bătăliile pe uscat sunt la fel de simple, țelul tău fiind acela de a distruge porțile orașului într-o anumită limită de timp, iar duelerile sunt doar un cumul de clicuri atât de clare, încât e aproape imposibil să pierzi.

Cu toate acestea, **Port Royale 2** este un titlu solid și sănătos, care oferă clipe monumentale de strategie economică și care promite să vă țină lipiți de monitor ore bune.

CIUMA

Casetă tehnică

Producător: Ascaron
Publisher: Ascaron
Punctaj: 88% PCG 49/octombrie 2004



Id Software: platforme din cauza pirateriei

CEO-ul Id Software, Todd Hollenshead, a declarat la recentul GDC, că a sa mult iubită companie a fost forțată să treacă la producția de jocuri pentru console, în special din cauza pirateriei excesive a titlurilor PC. Drept exemplu, a dat **Enemy Territory: Quake Wars**, care este primul asemenea produs ce urmează strategia id de multiplatform. Inițial, jocul a fost dezvoltat, exclusiv pe PC de către cei de la Splash Damage, însă recent compania a anunțat că titlul va apărea pe X360 și PS3.

Rebellion, la cumpărături

Rebellion a achiziționat recent studio-ul de development Awsome Development (ce aparține de Ignition). Casa de producție de față este binecunoscută pentru proiectul PSP **Archer Maclean's Mercury**, devenind astfel, ultimul studio care intră pe porțile (mereu deschise) ale Rebellion - care a cumpărat, anul trecut, producătorul **Tomb Raider**, Core Design și Strangelight Studios, echipa din spatele lui **Starship Troopers**. Cu un staff ce a ajuns la nu mai puțin de 280 de angajați, Rebellion lucrează momentan la un titlu multiplatform pentru consolele next-gen.

PSP 2, pe vine... cică

Chiar dacă, recent, Sony a glăsuțit mare și tare că PSP2 nu ne va bucura cu prezența mult prea curând, diferite surse third party și personalități sus-puse împrăștie zvonul cum că portabila Sony va fi lansată pe piață mai repede decât ne-am aștepta. Mai exact, se crede că niponii vor veni cu anunțul oficial undeva la E3-ul din acest an, unde vor prezenta un handheld nou nouț, scos din cutie. Indiferent de verosimilitatea zvonului, cert este că PSP2 este o consolă pe care o așteptăm cu toți.

Spielberg, joc exclusiv Wii

Conform unor declarații ale managerului general, EALA, Neil Young, notoriul Steven Spielberg lucrează de zor la un titlu exclusiv pentru noua consolă a celor de la Nintendo. Relația dintre Spielberg și gigantul producător american este arhicunoscută, fiind discu-

tată cu aplomb la E3-ul de anul trecut. Dacă ar fi să extrapolăm nițel, acest titlu va beneficia de toate avantajele prezenței lui Spielberg la cârma jocului - o poveste cu răsturnări de situație, care, în general, gravitează în jurul unor evenimente de calibrul global.



Serviciul Home al celor de la Sony este așteptat cu sufletul la gură atât de comunitățile fanilor, cât și de, bineînțeles, concurență. Recent, noi detalii au fost făcute publice - dintre acestea, aflăm că posibilitățile de advertising în rețeaua Home vor fi, practic, nelimitate, iar comunitatea în sine va putea servi

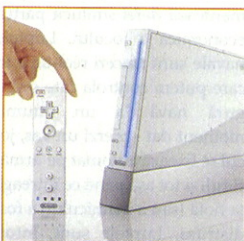
drept un hub comercial mereu în creștere. Tranzacțiile vor ajunge să se desfășoare chiar în



Sony Home - noi detalii

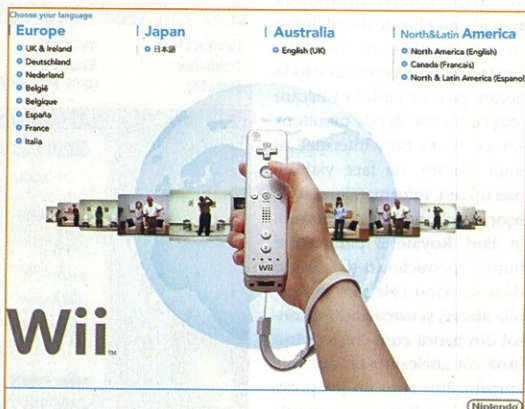
interiorul Home-ului, iar compania intenționează să introducă servicii plătite, ce vor pune la dispoziția utilizatorilor developer chats, sau preview-uri exclusive. Pe lângă toate acestea, Sony declară că advertising-ul va fi făcut în asemenea mod încât să nu îndepărteze userii de serviciul Home.

Wii upgrades



Consola voastră din sufragerie va putea avea, cât de curând, propria sa voce. Conform lui Takeshi Shimada, compania sa lucrează de zor la un program/ tool text-to-speech, care să poată citi știrile sau alte informații cu voce tare. Acest sistem va putea fi folosit și pentru a citi e-mail-ul sau

mesajele de consolă, în timp ce noi stăm comizi în fotoliu și ne bucurăm de superioritatea ființei umane. Ar fi deosebit de interesant dacă Nintendo ar pune la cale și un joc prin intermediul căruia să ne putem certa cu Wii-ul personal mai ceva decât cu soacra...



Nou channel pentru Wii

favorit. Ca orice concurs de popularitate, perechi și perechi de Mii vor concura pentru supremație, chiar dacă, momentan, nu știm dacă este vorba de un canal exclusiv pentru Japonia, sau va invada și plaiurile europene sau americane. În altă ordine de idei, Nintendo va introduce un upgrade pentru Wii motion sensing, care va "învăța" din mișcările noastre și care ne va prezice acțiunile. Ce-i drept, nu va juca **Zelda** pentru noi, dar ne va oferi posibilitatea unor shortcuts personalizate.

Pentru a spori dragostea utilizatorilor pentru componentele online ale consolei lor,

Nintendo intenționează să introducă un nou canal în care fanii pot vota pentru Mii-ul lor

Kratos domină topurile

Companiile de închirieri de jocuri din Statele Unite ne-au pus recent la dispoziție listele cu cele mai căutate jocuri de peste ocean. Atât titluri deja apărute, cât și jocuri ce urmează a invadea magazinele, au fost căutate cu înfrigurare de către gameri. Spre deosebire de săptămânile (chiar lunile precedente), când topurile erau monopolizate doar de titluri x360, acum jocul care ia creșterea pe tort este anticipatul **God of War 2** pentru PS2, care a reușit să se instaleze confortabil în fruntea clasamentului.



Kratos a fost urmat îndeaproape de **GRAW 2** de la Ubisoft (pentru X360) și de **ICON** și **Crackdown**.

Turtles pe Live Arcade

Ultima conversie Xbox Live Arcade de la Digital Eclipse este **Teenage Mutant Ninja Turtles**, bazat pe coin-up-ul din 1989. Jocul ne permite să purcedem aplegri, la cârma unor țestoase cu atitudine, prin toate cele șapte niveluri ale titlului original, fie de unul sin-

gur, fie însoțiți de încă trei colegi de breaslă. Un demo este disponibil pe Live pentru a ne face o impresie despre acest titlu, înainte de a cheltui nu mai puțin de 400 Microsoft points (4,65 EURO) pentru patru broaște, un șobolan și un creier vorbitor.



Gundam Musou - numărul 1 în Japonia

Gundam Musou, recentul titlu de la Koei, a reușit să se



instaleze pe prima poziție a topurilor de vânzări japoneze, după ce s-a comercializat în peste 170.000 de copii, aducându-i astfel PS3-ului cea de-a doua poziție fruntașă în clasament, de la apariția sa în noiembrie, anul trecut. Aceasta este vestea bună. Vestea proastă e că, chiar dacă a fost pe locul

întâi, **Gundam Musou** este singurul titlu PS3 prezent în top 50, în timp ce **Monster Hunter Portable 2**, ce a câștigat poziția a treia, a fost singurul titlu PSP în top 30. Niciun titlu X360 nu se află, la ora actuală, printre cele mai bine vândute 50 de jocuri din Japonia.

Epic neagă vreun sequel pentru Gears of War

Conform eternelor guri bârfitoare ale Internetului, la recentul GDC, designerul Epic Cliff Bleszinski ar fi confirmat cum că Epic intenționează să ne binecuvânteze cu un sequel pentru **Gears of War**, titlul X360 ce s-a vândut în milioane de exemplare. Ei bine, vicepreședintele Epic Mark Rein, a intervenit, printr-un post de pe forumurile oficiale, negând

aceste zvonuri și declarând că a sa companie nu intenționează să mai mulgă această vacă, cel puțin nu în viitorul apropiat. Cu toate acestea, reprezentanții Epic nu s-au dat înapoi ca, de-a lungul timpului, să bage diverse "pastile" pe gâtul presei, fluierând eventualitatea ca jocul să facă parte dintr-o trilogie.



Game Developers Choice Awards 2007

Iată că s-a încheiat și festivitatea din acest an! Multe evenimente, multe anunțuri importante și, nu în ultimul rând, multe premii. Iată ce a decis juriul:

Best Game

Gears of War (Epic Games / Microsoft Game Studios)

- Cliff Bleszinski, Michael Capps, Rod Fergusson

Audio

Guitar Hero II (Harmonix Music Systems / RedOctane)

- Jeff Allen, Eric Brosius, Izzy Maxwell

Character Design

Okami (Clover Studio / Capcom Entertainment)

- Mari Shimazaki, Sawaki Takeyasu, Kenichirou Yoshimura

Game Design

Wii Sports (Nintendo)

- Kelzo Ohta, Takayuki Shimamura, Yoshiaki Yamashita

Technology

Gears of War (Epic Games / Microsoft Game Studios)

- Michael Capps, Ray Davis, Tim Sweeney, Daniel Vogel

Visual Arts

Gears of War (Epic Games / Microsoft Game Studios)

- Jerry O'Flaherty, Chris Pema

Writing

The Legend of Zelda: Twilight Princess (Nintendo EAD / Nintendo)

- Kyogoku Aya, Nate Bihldorff, Mitsuhiko Takano

New Studio

Iron Lore Entertainment (Titan Quest)

- Paul Chieffo, Jeff Goodwill, Brian Sullivan

Innovation

Line Rider

- Boštjan Cadez

Okami (Clover Studio / Capcom Entertainment)

- Atsushi Inaba, Hideki Kamiya

Wii Sports (Nintendo)

- Kelzo Ohta, Takayuki Shimamura, Yoshiaki Yamashita

The evening's special awards:

Lifetime Achievement

Shigeru Miyamoto

First Penguin

Alexey Pajitnov

Maverick

Greg Costikyan

HP bate recordul la imprimarea digitală

HP anunță azi că atins noi recorduri în industrie din punct de vedere al imprimării digitale a calendarului din anul 2006, care semnifică o accelerare în afacerea Indigo digital, incluzând:

- Numărul imprimărilor anuale pe HP Indigo a depășit 10 miliarde
- Recordul într-o singură lună cu peste 1 miliard de imprimări în noiembrie
- În fiecare an imprimările HP Indigo au crescut cu 40%.

"Atingând 10 miliarde de imprimări demonstrăm avantajele tehnologiei digitale de imprimare HP Indigo, cum ar fi personalizarea, eliminarea inventarului, care ajută conducerea HP în trecerea de la analog la digital," spunea VS Hariharan, vicepreședintele de la Graphic Arts, HP Imaging and Printing Group, Asia Pacific & Japan. "Clienții noștri au descoperit că oportunitatea unui adevărat profit este oferta celei mai bune calități a imaginii, și acest lucru este în special aparent în mail și marketing pe măsura creșterii rapide a pieței de nișă cum ar fi cărți la comandă, marfa foto și imprimarea etichetelor."

Intel va îmbunătăți video și vertex shading pentru plăcile video integrate (IGC)

Intel încearcă să convingă gamerii cu buget redus să accepte plăcile integrate cu un nou hardware vertex shader integrat în placa lor grafică G965. La conferința dezvoltatorilor de jocuri din San Francisco, compania Intel a prezentat câteva demo-uri FPS care rulau bine pe plăcile grafice integrate produse de compania Intel.

GeForce 8600GT se va prezenta la CeBIT

Noul procesor grafic (G84-300), de la baza plăcii grafice GeForce 8600GT, care urmează să fie prezentată la CeBIT, este tactat la 540MHz. G84 nu are suport HDCP. Există versiunea G84-305 care vine cu suport HDCP. Plăcile grafice 8600GT vor avea 128MB și 256MB GDDR3 pe 128 de biți Dual DVI, HDTV și HDCP. Aceste plăci grafice arată asemănător cu un 7600GT. Nu au conector de tensiune auxiliar cu 6 pini. Sunt două conectoare DVI-I și un conector SLI.

Plăcile grafice 8600GT și 8500GT vor fi anunțate în aceeași zi, la CeBIT, dar vor fi puse în vânzare doar în prima zi a lunii mai a anului curent. Prețul unei plăci grafice 8600GT va fi de aproximativ 150-180USD, iar a unei plăci grafice 8500GT va fi în jur de 90USD.

DirectX 9 vs. DirectX 10 - un motiv în plus pentru a lua în considerare Vista

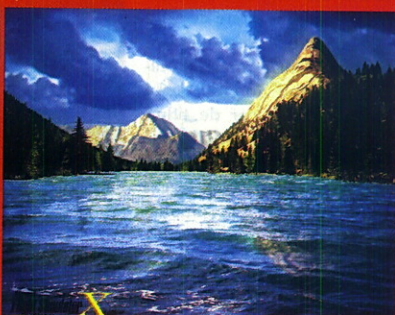
Efectele DirectX 10 vor crea o nouă experiență vizuală a jocurilor viitoare. Sigur, pe Internet găsiți mai multe screenshot-uri și demo-uri cu diferențele vizuale dintre DX 9

și DX 10. Una dintre îmbunătățirile majore ale lui Vista o reprezintă jocurile care vor beneficia de un nou API DX 10, ce va îmbunătăți considerabil imaginea jocurilor. Co-

mercial sau nu, DirectX 10 se găsește numai în Vista. Dacă diferența vizuală dintre DX 9 și DX 10 merită și financiar, asta rămâne de văzut...



DX9 STÂNGA MS Flight Simulator X



DX10 DREAPTA MS Flight Simulator X

Matrox Graphics lansează TripleHead2Go Digital Edition

Matrox Graphics Inc., a ridicat "eșarfa" de pe dispozitivul TripleHead2Go Digital Edition, care este un modul grafic de expansiune, integrând ieșire digitală ce suportă o rezoluție de 3840x1024 (triplu lui 1280 x 1024), pe trei ecrane. Acest dispozitiv se conectează la ieșirea



duală DVI a plăcii video și leagă în "rețea" trei monitoare -

optimizând conexiunea dintre placa grafică și monitoare. TripleHead2Go Digital este un dispozitiv versatil care permite afișarea unei imagini direct pe mai multe monitoare și este destinat în special categoriei profesioniștilor și a gamerilor entuziaști.

Nici Intel nu va sări prea repede în vagonul Vista!

Aparent, departamentul transporturilor din U.S.A. este clientul principal care se mai gândește dacă cumpără sau nu Vista. De o perioadă bună de timp, Intel nu pregătește drivere pentru Vista până la lansarea lui SP1. Otellini a spus

într-un comunicat că: "upgrade-urile pentru Vista vor fi lente", continuând: "cred că nicio organizație nu va face actualizări noi în curând la driverele pentru Vista".



Panasonic va lansa camere SLR mai ieftine

Modelul cel mai mic de SLR pe care urmează să-l lanseze Panasonic va fi mult mai popular decât modele SLR lansate până acum. Noua cameră se va concentra mai mult pentru consum și se va lansa la sfârșitul acestui an. Panasonic încearcă să transforme segmentul de nișă SLR într-unul

profitabil. În prezent, camerele SLR sunt sub nivelul de 600 USD, iar în următorii ani vor

costa între 300 și 400 USD, astfel devenind mult accesibile.

Panasonic

ideas for life

Dezvoltatorii Dolby: următoarea generație audio va folosi MIDI

La conferința dezvoltatorilor de jocuri, reprezentanții Dolby, Jason Page și Michael Kelly, au șocat audiența spunând: "tot mai mulți dezvoltatori vor folosi tehnologia bazată pe MIDI pentru melodii din jocuri, și pentru viitoarea tehnologie audio pentru console". Formatul MIDI este o relicvă de pe vremea sistemelor PC compatibile IBM, cu origini

vechi în "beep-uri" și "click-uri" pentru difuzoarele mici PC speakers. Însă, cum spun reprezentanții Dolby, formatul MIDI s-a îmbunătățit. În cazul viitoarelor console next-gen, sample-urile MIDI pot oferi o fidelitate comparabilă - sau chiar mai bună - decât cele oferite de sintetizatoare dedicate. În plus, mărimea fișierelor va fi mai mică și timpii de încărcare



vor fi mai scurți. Conform spuselor celor doi, sunetul oferit de MIDI va fi similar celui oferit de o orchestră.

Samsung adeptul Blu-Ray - oferă un Notebook cu HD DVD

Samsung Electronics, producător de dispozitive pentru consumatori și adeptul formatului Blu-Ray disk (BD), vinde laptop-uri cu dispozitive optice HD DVD. Aceasta este o surpriză, din moment ce Samsung a decis mai devreme să scape de consumatorii de playere, care ar dori să ruleze ambele formate concurente BD și HD DVD. Notebook-urile Samsung M55 au un ecran de 17 inci cu o rezoluție de 1920x1200 pixeli, până la 2GB de memorie, hard disc SATA 120GB, unitate grafică de procesare Nvidia GeForce Go 7600 cu

256MB de memorie, Wi-Fi, suport Bluetooth etc. Sistemul cu dispozitiv (ROM-read only memory) HD DVD este echi-



pat cu procesor Intel Core Duo T2500, iar cel cu inscripție HD DVD are o unitate de procesare Intel Core 2 Duo T7200.

De câteva luni de zile com-

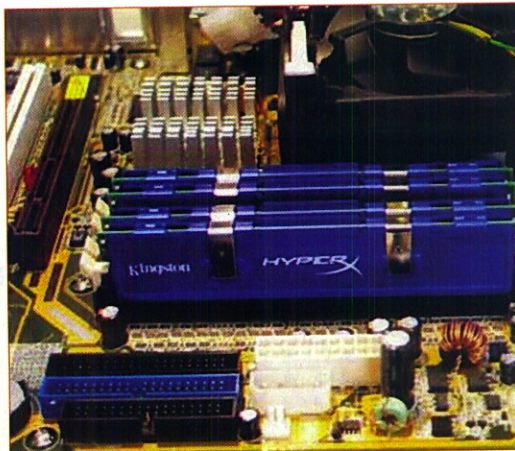
pania Samsung Electronics avea intenția să producă un player combo, care să suporte atât formatul Blu-ray, cât și HD DVD. De fapt, Samsung a fost prima companie care a început să vorbească despre playere universale pentru DVD-urile de nouă generație. Discurile HD DVD pot stoca până la 15GB pe un singur layer, și până la 30GB pe ambele layer. Concurantul său, Blu-ray poate stoca până la 27GB pe un singur layer și până la 50GB pe ambele, dar producția discurilor Blu-ray este mult mai costisitoare.

Kingston Technology lansează o nouă memorie Low-Latency HyperX

Kingston Technology anunță disponibilitatea kit-urilor de memorie DDR2 800MHz cu latență redusă HyperX de 4GB și de 2GB. Posibilitatea de a obține viteze mari folosind mai puțină energie înseamnă cea mai bună memorie, ce poate fi aleasă de entuziaștii PC. Disponibilă în kit-uri de memorie de 1, 2 și 4GB, aceste module de memorie Kingston HyperX DDR2 800MHz cu latență redusă au o capacitate cuprinsă între 512MB și 2GB și oferă cea mai ridicată performanță de calcul. Modulele de memorie au garanție pe viață și suport tehnic gratuit.

Caracteristici ale memoriei DIMM HyperX 800MHz latență scăzută:

- DDR2-800 CL4-4-4-12 @ 2.0V
- Latență CAS: 4
- Kituri de memorie de până la 4GB pe canal Dual



Când vom avea hard discuri de dimensiunea unui portmoneu cu capacitate de 1 TB?

În concordanță cu Seagate, viitoarele hard discuri de 2,5 inci, vor avea o capacitate de 1TB până în 2013. Folosind un calcul similar, hard discurile de 1,8 inci vor atinge 1 TB în anul 2014. Un alt aspect pe care Seagate l-a adus în discuție este faptul că discurile de de un singur inci vor atinge 100GB prin 2011 sau 2013.

Creative Sound Blaster Audigy are driver pentru Vista versiunea 2.12.0002

Creative a lansat ultimul driver pentru Microsoft Windows Vista 64-biți și Windows Vista 32-biți, care va permite plăcilor de sunet din seria Creative Sound Blaster Audigy să ruleze pe aceste sisteme de operare. Acest "download" suportă numai aceste plăci de sunet:

Creative Sound Blaster Audigy, inclusiv seria Platinum și Platinum eX
Creative Sound Blaster Audigy 2, inclusiv seria Platinum, Platinum eX, și Value
Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS, inclusiv seria Platinum și Platinum Pro
Creative Sound Blaster Audigy 4 Pro și Sound Blaster Audigy 4
Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS Notebook PCMCIA

TSMC lansează primul semiconductor eDRAM de 65nm

Taiwan Semiconductor Manufacturing Company lansează primul produs de 65nm cu tehnologie eDRAM. Produsul fabricat este pe deplin funcțional. Anul trecut, TSMC a debutat prima dată cu produsele semiconductoare. În orice caz, produsele care conțin eDRAM au continuat cu procesul de 90nm. Primul produs eDRAM 65nm al companiei TSMC este un procesor grafic NVIDIA GeForce 5300. NVIDIA GeForce 5300 nu este singurul produs dotat cu eDRAM de la TSMC. TSMC produce procesoare grafice AMD Xenos pentru consola Microsoft Xbox 360, care au de asemenea tehnologia eDRAM și sunt fabricate într-un proces de 90nm. Anul acesta Xenos va fi fabricat în proces de 65nm.

Gigabyte dezvăluie U60 UMPC, notebook-uri Centrino Pro

Compania Gigabyte a hotărât să dezvăluie produsele pe care le va etala la CeBit și chiar dacă am anticipat produsul U60 UMPC Medion-rebadge de 6,5", cele cinci notebook-uri noi bazate pe Santa Rosa/Centrino Pro sunt într-adevăr o mare surpriză. Construite în jurul platformei mobile Meron de la Intel, cele 5 modele suportă o baterie 10,000mAh de opt ore și au Windows Vista instalat. Specificațiile complete nu vor fi disponibile până la sfârșitul prezentării, dar știm deja că W251U este un ultraportabil de 12,1 inci cu webcam încorporat, iar W466U și W468N au ambele ecran de 14,1 inci și oferă o interfață grafică NVIDIA NB8P 256MB, în timp ce W566N de 15,4 inci are același cipset cu o răcire dual-heatpipe, iar W756N este o platformă pentru gameri, fiind dotat cu un cuplu grafic SLI cu 1GB. Informațiile despre cost și disponibilitate sunt deocamdată necunoscute.

Organum MP3/MP4 Player de la Zenum

Noul produs cel de la Zenum, player-ul Organum MP3/MP4 va fi disponibil la sfârșitul anului 2007 și are suport pentru formatele MP3, ASF, WMA, WAV, JPG și BMP, având un ecran de 1,8 inci cu rezoluție 128x160 pixeli, microfon încorporat și 2GB pentru stocare. Fără îndoiele, are un aspect deosebit, dar Zenum va oferi ceva mai bun decât designul industrial atractiv într-o piață saturată cu playere flash subțirele.

Prima acțiune de andocare a companiei Creative

Deși Creative ne-a oferit la CES imaginea accesoriilor iPod Xdock wireless, în viitorul apropiat vor distribui echipament pentru iPod, după cum am stabilit cu Apple anul trecut în august. În orice caz, Creative oferă despăgubiri înlăturând partea rea a difuzoarelor TravelSound și PlayDock cu o adevărată acțiune de andocare pentru iPod.

Waseda - scaun robot cu picioare

90% dintr-o zi ne-o petrecem stând pe scaun, doar 10% ne plimbăm fie cu căinele, sau la bucătărie să "halim". Copii de la universitatea Waseda au construit un robot biped, care

folosește o combinație hidraulică și algoritmi ce îi permit să exploreze terenuri accidentate. În acest moment nu se cunosc specificațiile tehnice ale robotului Waseda.



Majoritatea accesoriilor USB sunt absurde, însă cel de față v-ar putea stârni atenția. Dacă aveți nevoie să vă amintească anumite întâlniri sau sarcini, figura cu sabie Hayate este pregătită să vă țină la curent cu



Hayate cu sabie pe USB

responsabilitățile pe care le aveți de îndeplinit. Dispozitivul se instalează ușor, doar îl conectați la portul USB și instalați softul asociat lui. Hayate costă 37 USD și va fi lansat la sfârșitul lunii martie.

Warner Bros., Universal și DCIP vor realiza cinema-ul în format digital

Industria cinematografică pregătește vizionarea filmelor pe marile ecrane în format digi-

tal. Warner Bros., Universal și Digital Cinema Implementation Partners și-au anunțat asocierea, pentru a evalua metodele de distribuție, la fel și distribuția prin satelit sau terestră digitală pentru 14.000 de ecrane de la Regal, AMC și Cine-

mark. Această schimbare va îmbunătăți experiența vizuală, și va furniza noi beneficii, cum ar fi reducerea costurilor de transport fizic ale filmelor. Încă nu se știe când va fi implementată această tehnologie în cinematografe.



Cei de la Mad Catz au lansat noi controllere pentru PS3

Controller-ele noi lansate pentru PS3 de compania Mad Catz sunt disponibile în două versiuni, cu cablu și wireless. Controller-ele evită logo-ul Sony, în favoarea celui de la Mad Catz și oferă un sistem

complet diferit "SixSense" de



mișcare, care sunt disponibile

în mai multe culori: roșu, albastru, negru sau argintiu. De asemenea, controller-ele sunt mai ieftine decât cele de la Sony, valorând 30 USD în varianta cu cablu, iar cea fără cablu costă 40 USD.

Samsung Q1P UMPC intră în câmpul Vista

Noul Samsung Q1P UMPC este certificat Vista, însă este distribuit cu un hardware destul de "anemic", având o greutate de 770 grame și o mărime de 7 inci. Dispozitivul

Q1P integrează un procesor Pentium ULV tactat la 1,0 GHz, hard disc de 60 GB, 1GB de RAM, conectivitate Bluetooth și WiFi, precum și o placă grafică integrată. Samsung-ul Q1P



costă 1300 USD și este disponibil cu "aroma" Vista.



Nu știu dacă vă place sau nu berea,

dar mă simt dator să vă anunț paharul vorbitor de bere (Talking Beer Glass); acesta este cadoul perfect pentru consumatorii "lichidului galben cu spumă" și este capabil să te

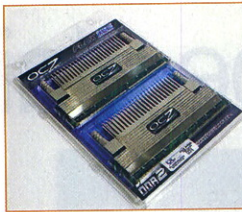
Ospătar, halba mea vorbește!

anunțe când berea ta e pe termine, după care te sfătuiește să umpli imediat paharul și firește noroc ("Cheers"). Halba valorează destul de mult: 28 USD...

Memoria RAM se poate răci cu apă!

OCZ a anunțat recent noile module de memorie RAM Flex XLC Water-Cooled care integrează un radiator care poate fi legat la un sistem cu răcire lichidă. Probabil că sistemul este gândit pentru modulele de

memorie DDR2 care operează la 800 MHz. Acum, înțeleg că procesoarele se pot răci cu apă, la fel plăcile video și, de curând, chiar și memoriile RAM, dar oare ce urmează? Plăcile de sunet?



Noile EasyShare C613 și C763 de la Kodak sunt menținute subțiri și ieftine

Alături de Z712 IS și Z885, noile camere EasyShare C613 și C763 (în imagine) de la Kodak se încadrează într-un buget prietenos având un cost de 120USD și respectiv 180USD. Din fericire, Kodak nu a isprăvit în întregime specificațiile: modelul C613 suportă un CCD



de 6,2 megapixeli și un zoom 3X, în timp ce modelul C763 are 7,1 megapixeli. Ecranele sunt impresionante pentru prețul lor și au dimensiuni de 2,4" și 2,5". Prețul scăzut, dimensiunea mică și consistența în megapixeli va garanta succesul acestei perechi!

Kodak EasyShare Z885 și Z712 IS



Adăugarea celor două modele la linia EasyShare a companiei Kodak vizează con-

sumatorii care caută o interfață utilă, un preț avantajos și, desigur, o cameră foto.

Z885 are 8,1 megapixeli, zoom optic 5x, un ecran de 2,5 inci și 10 moduri automate pentru "smart scene" la un preț modest de 199,9USD. Cu

100USD mai scump, modelul Z712 IS oferă un ecran de 2,5 inci, zoom optic 10x, stabilizare de imagine și o viteză de captură de 0,26 secunde. Z712 IS va fi disponibil în luna aprilie, iar Z885 doar în luna mai.

Archos 204 compact DAP anunțat

Produsul 204 DAP, anunțat de Archos oferă 20 de ore de playback pentru fișierele MP3, WAV și WMA și folosește o conexiune USB 2.0. Poate, de

asemenea, afișa pe ecranul de 1,8 inci, imagini (doar în format JPEG), dar nu și fișiere video. La un preț de 179USD,



Archos 204 DAP conține un hard disc generos, de 20GB, și va fi disponibil în curând și în Europa.

Zvonuri de la Apple: reduceri iPhone, lansarea prematură Leopard, laptop-uri bazate pe NAND

Primele informații vin de la blogger-ul Derek Punsalan, care scoate în evidență o posibilă reducere de preț la iPhone-uri.

Următorul zvon vine de la analistul Jesse Tortora de la Prudential Equity Group, care speculează că Mac OS X Leopard va fi lansat mai devreme, iar sistemul de operare va fi rulat la sfârșitul lunii. În plus, a afirmat că Adobe va face o mișcare similară lansând Crea-

tive Suite 3 pentru a coincide cu lansarea sistemului de operare. Nu se știe care a fost inspirația acestui pronostic neclar, dar el



ne asigură că "atac este cea mai bună apărare".

Avem un alt raport despre

existența unui "sub-notebook" Apple bazat pe memorie flash (memorie flash NAND, specifică), ce se presupune a fi pe cale de lansare în a doua jumătate a acestui an. Raportul analistului Shaw Wu de la American Technology Research speculează de asemenea că va fi "inevitabil" să vedem iPod-uri bazate pe NAND, desigur, un iPod video widescreen nu va fi disponibil, probabil până în luna iunie la lansare.

Samsung lansează hard discul hibrid (HHD) OEM

Samsung și Microsoft au spionat miracolul unui hard disc hibrid încă din anul 2005. În sfârșit, Samsung oferă HHD ReadyDrive OEM începând de azi. Seria MH80 de dispozitive de 2,5 inci construite cu NAND flash de 128/256MB se ridică la capacitatea hard discurilor tradiționale de 80/120/160GB. Samsung confirmă că noile hard discuri HHD oferă o fiabilitate de 5 ori mai ridicată decât a hard discurilor tradiționale, în timp ce reduce cu 50% timpul de bootare pentru Windows Vista și reduce totodată cu 70-90% consumul de energie, prelungind cu 30 de minute durata de activitate a unui laptop fără acumulator. Prețul acestui produs este încă necunoscut.

ByD: semne de scădere a prețului la plasma XGA de 42 inci

Dacă LCD-urile de 42 inci și 47 inci 1080p de la ByD aduc prea multă frământare, atunci întotdeauna PH-4201DFK va ameliora situația. Plasma de 42 inci suportă o rezoluție maximă de 1024x768, luminozitate 1.200 și o rată de contrast de 10.000:1, adică îndeajuns de decent pentru prețul de 1.555 USD. Ecranul poate furniza un semnal de 1.080p peste HDMI și include difuzoare stereo opționale alături de porturile uzuale. Produsul este deja disponibil în Japonia.

Brando oferă ieftin Wiimote dock / battery combo

Dacă există un lucru insuficient pe Pământ, atunci cu siguranță acesta conține perifericele iPod, încărcătorul Wiimote (inclusiv baterii). Am văzut deja aceste produse fierbinți la prețuri între 25 USD pentru încărcătorul T-Charge NW de la Thrusmaster și 30 USD pentru Wii Charge Station de la Nyko și 39 USD pentru Wii PowerStation de la JoyTech, deci cei 17 USD ceruți de Brando pentru Wii Charger reprezintă o sumă modestă pentru un gamer. Pe lângă prețul modest, Brando oferă și o baterie suplimentară.

PS3 pe plaiuri mioritice



Sții că izmenele tremură pe tine atunci când aștepti cu înfrigurare ceva. Fie reducere la parfumuri, fie o tăiere de prețuri la hamburgerii de la Mc Donalds, nu contează, reducerea este inima consumului. Ei bine, nu toată lumea gândește așa. Din fericire. Nu toată lumea îți dă ceva pe gratis, pe tavă, cu rondel de portocale - există lucruri pentru care trebuie să plătim. Și, din fericire, realizez că tot mai multă lume din țărișoara asta înțelege acest lucru - vrei ceva de calitate, scoți banul din buzunar. Va fi jale când Sony intră în Europa. Și cu ce promoții! Toată lumea a auzit de PS3 de la televizor (mecurile din

Champions League), de pe Internet, sau, de ce nu, din revistele de specialitate - o consolă next gen, care va oferi mai mult decât posibilități de gaming. Ei bine, cu pași repezi, consola Sony se apropie și de România. Surpriză? Nu chiar. Suntem, doar, în Europa. Se miluiește lumea și de noi.

După cum știți, avem de toate. Jocuri video și filme de calitate la care doar putem visa. Ca peste tot în lume, consola va fi disponibilă în cele două variante ale sale, cea "Lite", cu mai puține specificații, accesibilă pentru buzunarele nu tocmai debordante de cașcaval, și cea normală, ce oferă paleta întreagă de facilități. Norocoșii distri-

buitori români sunt nimeni alții decât cei de la Flamingo, companie care, prin intermediul rețelelor Flanco World, Flanco, Flamingo Computers și Future-Shop, ne promit să ne ofere servicii prompte, console și, bineînțeles, o grămadă de jocuri cu care să ne forjăm viitoarea bijuterie.

Această "invație" europeană nu vine, totuși, fără niscaiva mici impedimente. În primul rând, avem recentul scandal legat de retroactivitatea - datorită reducerii costurilor de producție, versiunea europeană PS3 va oferi o compatibilitate redusă cu jocurile PS2, spre deosebire de suratele sale de peste ocean și, culmea, costul

final al consolei este identic cu cele comercializate pe alte continente. Oricum, putem trece peste acest fapt - la o adică, nimeni nu își cumpără PlayStation 3 pentru a juca titluri PS2, ci pentru a se bucura de ofertele next-gen pe care producătorii ni le pregătesc. Așteptând cu înfrigurare momentul în care voi putea lua cu asalt magazinele Flamingo pentru a-mi achiziționa consola, nu pot decât să v-o recomand cu căldură. E un pas înainte în industria ludică. Stați tunaji pentru ediția următoare Next ca să vedeți testul consolei și review-urile primelor titluri apărute.

CIUMA



Blazing Angels: Squadrons of WWII



Un joc indigen de la Ubisoft, în care doar centul e deasupra noastră. În unele cazuri, doar pământul.

SIMULATOR DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

Call of Duty 3



Cea de-a treia parte a francizei WW II, Call of Duty 3 ne promite noi aventuri singurane.

FPS DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

DEF JAM: ICON



Te-ai gândit vreodată cum e să devii violent pe muzică aleasă de tine? Ei bine, ICON este răspunsul.

FIGHTING DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

Elder Scrolls IV: Oblivion



Veniunea PS3 a apreciatului RPG de la Bethesda promite mult - un univers fascinant, plus zeci și zeci de ore de joc.

RPG DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

Enchanted Arms



Un student la o școală de magie trebuie să salveze universul de la distrugere. Inițial un titlu X360, EA vine acum și pe PS3.

RPG DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

Fight Night Round 3



N-om fi noi chiar Rocky 5, însă, cu puțin talent, putem liniști urca în ring, iar FNR 3 oferă facilități exclusive PS3.

SPORT DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

Formula One Championship Edition



Un titlu ce încearcă să aducă un echilibru între simplitate (pentru novi) și calitate (pentru vechii fani ai seriei).

RACING DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

Full Auto 2: Battlelines



Un fighting car game? De mult nu am mai avut parte de un titlu bun în această categorie. Să vedem ce ne pregătește FA2.

RACING DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

Genji: Days of the Blade



Un titlu ce promite să încorde mușchii PS3-ului, folosindu-se de un scenariu japoanez mitologic și de o grafică puternică.

ACTION/ADVENTURE DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

Marvel: Ultimate Alliance



Erai benzilor deservite să alinzi la linia de start pentru noi și noi aventuri fantastice, pline de adrenalină.

ACTION DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

Mobile Suit Gundam: Target in Sight



Iată o încercare de a aduce viziile licențiate Gundam pe platforma color de la Sony. Așteptăm să vedem ce lese.

ACTION DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

MotorStorm



Un titlu de racing care promite viteză, a fost unul dintre cele mai anticipate jocuri pentru PS3, fiind folosit inițial pentru a prezenta capacitățile grafice ale consolei.

RACING DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

NBA Street Homecourt



Cu bășca de cauciuc la subțori, ne îndreptăm apleguri spre coșul de baschet din spatele blocului, pentru a ne arăta măiestrită.

SPORT DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

Need for Speed: Carbon



Deja binecunoscutul și riscului racing arcade al color de la EA, fibra de Carbon vine să testeze potențialul PS3.

RACING DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

NHL 2K7



Un sport foarte iubit peste hotare, unde multe crize se împart cu aplomb pe spărea adversarului.

SPORT DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

Resistance: Fall of Man



Un excelent FPS, ce combină multe elemente geniale din shooter-urile de succes, cu o grafică de nota 10 și cu mici inovații personale.

FPS DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

Ridge Racer 7



Cu o mulțime de bunătăți introduse în această a șaptea parte a francizei, avem de-a face cu cel mai bun arcade de la Namco.

RACING DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

Sonic the Hedgehog



Simpaticul personaj Genesis a făcut istorie pe mai toate consolele pe care și-a făcut apariția. E timpul și pentru next-gen.

ACTION DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

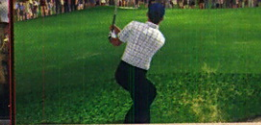
The Godfather: The Don's Edition



Deveni deja un clasic, atât pe ecranele cinematografulor, cât și pe cele ale monitorelor, The Godfather invadează PS3-ul.

ACTION DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

Tiger Woods PGA Tour 07



Amatori de golf pot respira ușurați. Primul pas făcut pe next gen de această franciză este unul cam nu se poate mai reușit.

SPORT DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas



O echipă de specialiști, un oraș plin de bani aflat sub amenințarea teroristă, precum și o grafică de ultimă generație.

TACTICAL SHOOTER DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

Untold Legends: Dark Kingdom



Dacă te-ai săturat de prea multe shooter-urile, action-uri sau simulatoare de mașini, atunci acest hack and slash este pentru tine.

RPG DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

Virtua Fighter 5



Anticipatul titlu de la Sega, Virtua Fighter 5 promite să propulseze franciza pe noi culmi ale combat game-urilor.

FIGHTING DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

Virtua Tennis 3



Simulatorul de tenis se întoarce pentru a treia oară, cu un AI îmbunătățit, personaje mult mai detaliate, precum și o gamă de moduri de joc.

SPORT DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

World Snooker Championship 2007



Fie că îți crezi propriul personaj, fie că decizi să joci cu cel mai faimos campion al istoriei, WSC ne oferă snooker de calitate.

SPORT DATA DE APARIȚIE: 23 MARTIE 2007

Conan



THQ și Nilefish pun mâna de la mână pentru a ne aduce acest action game single player, în care frațele Conan va fi pe nebună.

ACTION/ADVENTURE DATA DE APARIȚIE: 28 MARTIE 2007

Tony Hawk's Project 8



"Proiectul" color de la Newssoft vine pe PS3, nemăștișit de problemele grafice ale PS2-ului, cu noi și noi inovații.

SPORT DATA DE APARIȚIE: 30 MARTIE 2007

Tom Clancy's Splinter Cell: D.A.



Un agent dublu, o botă de pescuit și foarte mult stealth action, iată la ce ne putem aștepta de la prezența lui Sam pe PS3.

ACTION DATA DE APARIȚIE: 30 MARTIE 2007

Producător: Namco Ofertant: Sony Termen: 23 martie 2007

Ridge Racer 7

Era de neconceput absența unuia dintre cele mai jucate jocuri arcade la lansarea consolei Sony PlayStation 3! Ca orice **Ridge Racer** care se respectă, această a șaptea versiune vrea să ne arate ce poate noua consolă Sony, și din ceea ce am văzut până acum, o face cu brio: fiecare cursă în **Ridge Racer 7** este o nebunie de viteză, adrenalină și imersiune. Mașinile se succed cu rapiditate și powerslide-urile ce produc la orice curbă mai

strânsă. Environment-ul urban este vast și foarte detaliat, iar scenariile uimesc prin urzeala lor. Apropos de detalii, vă amintesc că jocul poate fi jucat în rezoluția de 1080p, ceea ce înseamnă că vă puteți bucura de toată splendoarea lui dacă aveți televizoare care suportă această rezoluție. Cine iubește **Ridge Racer** nu poate să treacă pe lângă acest episod șapte care este, fără discuție, primul dintr-o nouă generație.



Producător: Evolution Studios Ofertant: SCEE Termen: 23 martie 2007

MotorStorm

Prezentat ca un demo și născut practic odată cu PS3, **MotorStorm** a crescut și s-a dezvoltat, devenind unul dintre cele mai așteptate titluri ale anului 2007. Este vorba despre o versiune superboostată a clasicelelor jocuri de curse offroad, în care poți rula la bordul unor vehicule diferite

(camioane, offroad, motociclete, mașini) pe circuite închise dar destul de vaste, de pe care nu lipsesc salturile și alte giubșlucuri automobilistice. Gameplay-ul nu se bazează numai pe curse, ci și pe modul în care le câștigi pe acestea, cu mijloace ortodoxe sau nu. **MotorStorm** e mai degrabă un **Road Rash** de

noastră generație, în care motocicliștii își schimbă lovituri interzise și fac tot ce le stă în putință ca adversarii să nu câștige. Nu cred că mai trebuie să amintesc că, în mare măsură, latura tehnică a jocului este de impact major: de la coloana sonoră la grafica monstroasă, bogată în detalii, cu un număr bogat de

poligoane pe ecran, acul jocului rămâne stabil la 60 fps-uri. **MotorStorm** promite să aducă atât cantitate, cât și calitate pe PS3, iar reușita pare încă din start asigurată.

STRĂINUL





Producător: Kojima Productions Ofertant: Konami Termen: 23 martie 2007



Metal Gear Solid 4

Hideo Kojima, unul dintre geniiile game design-ului, nu putea rata întâlnirea cu PlayStation 3, așa că s-a gândit și a creat un nou capitol din *Metal Gear Solid*. Îi regăsim pe Snake, încărunit de atâta genetică, Otacon, un nou Fox Hound și... Raiden. Cât am

văzut până acum din *MGS 4* se înscrie perfect în viziunea despre război și politică a lui Kojima; ceea ce este mai important însă, pentru jucătorul mediu, e explozia grafică/sonoră a jocului. *MGS4* rulează fluid, este incredibil de detaliat și atmosferic. În același timp,

jocul nu caută cu lumânarea realismul estetic absolut, ci ne propune un stil care reprezintă evoluția naturală a ceea ce am văzut în episoadele precedente, dar la puterea a... patra! Noii adversari pe care îi vom înfrunta sunt organizați, sunt injectați cu nanomașinării care le îm-

nătălesc acțiunile, și, de data aceasta, pot conta pe sprijinul unităților mecanice de luptă. Fraților, ne așteaptă un război bazat pe senzori, nu pe simțuri. Așteptăm cu nerăbdare să-l butonăm!

STRĂINUL

Producător: Guerrilla Ofertant: Sony Termen: TBA 2007

Killzone 2

Killzone 2 este un titlu care se zgârcește a-și arăta prea mult față către public. Doar un anunț-două, un trailer despre care producătorii se jură cu mâna pe inimioară că este randat folosind engine-ul in-game, plus o sumedenie de promisiuni. Ei bine, celor de la Guerrilla li s-a făcut milă de fanii avizi de informație și, la GDC ne-au prezentat un nou trailer, care oferă un montaj de secvențe ce pun emfază pe elementele tactice ale jocului. Ei bine, un shooter tactic, în ziua de astăzi, trebuie să fie lucrat cu seriozitate - dacă ne uităm în ograda vecinilor, toate recente titluri de gen care au apărut pierd mult tocmai la

capitolul "tactică". Dacă mai punem la socoteală că jocul este pentru PS3 (adicăteala, poate întâmpina probleme de control dacă producătorii nu sunt atenți), avem motive pentru a fi nițel cam reticenți. Trailerul prezentat arată, ce-i drept, foarte bine, prezentându-ne un soldat singuratic ce explorează un peisaj urban imens. O scenă de combat indoor ne arată posibilitățile engine-ului fizic, cu un individ armat ce distruge cu zelos aplomb toate obiectele dintr-o bucătărie, iar una de combat outdoor ne-a prezentat o luptă tactică standard, plus niște scene de acțiune la bordul unor vehicule.

CIUMA



Producător: Ninja Theory Ofertant: Sony Termen: iunie 2007

Heavenly Sword



Influente sănătoase din **God of War**, acțiune cât cuprinde, precum și un număr impresionant de protagoniste aflate mereu în inferio-

ritate numerică, iată doar câteva elemente ale lui **Heavenly Sword**, un titlu ce stă pe vine în iunie, de la producătorul lui Sony, **Ninja Theory**. Cum

publisher-ului îi place să-și... streseze nițel audiența, prezentând de cele mai multe ori conținut "episodic", atât E3, cât și TGS (plus diverse recepții organizate în afara acestor festivaluri), au fost motive numai bune pentru ca presa de specialitate să poată arunca o privire asupra acestui titlu action - și, din demo-urile prezentate până acum, jocul arată cel puțin impresionant. Asemenea lui **God of War** (și asemănările nu se opresc aici), **HS** pare să pună un accent puternic pe calitatea animației - prezentând, ca și acesta, mișcări de atac extrem de fluide, precum și o serie de finishing moves impresionante.

Acțiunea va fi, într-adevăr, spectaculoasă, cu atacuri aerie-

ne, fatalități sângeroase, și nu în ultimul rând, inamici dotați cu un AI pe măsură și cu adevărate script-uri de tactici complicate, aceștia urmând să lucreze în echipă pentru a ne face viața cât mai amară.

Jocul prezintă elemente împrumutate din mai multe alte titluri action, cum ar fi **Devil May Cry 3** - avem la dispoziție acel faimos sistem de counter, care se va activa, probabil, folosind o combinație de taste în momentul în care inamicul te lovește, toate acestea implicând un joc de scenă antrenant, cu mișcări "exotice" de cameră și, nu în ultimul rând, cu efecte... nu prea benefice pentru adversari.

CIUMA

Producător: Sega Ofertant: Sega Termen: trim. 2 2007

Virtua Fighter 5

Unii dintre noi sunt ceva mai norocoși decât ceilalți. Este cazul îndepărtărilor noștri vecini niponi, care deja se pot delecta cu **Virtua Fighter 5**, în timp ce versiunea europeană stă și ea, pe vine. Titlul este așteptat cu înfrigurare de toți fanii jocurilor cu arte marțiale, în special datorită tradiției serioase pe care franciza a stabilit-o de-a lungul anilor, trecând, de la o serie de poligoane crude din titlul original, la o grafică rafinată, aproape foto-realistă, cu niște personaje randate cum nu se poate mai clar și mai fluid. În același timp, sistemul de combat al jocului a evoluat și el, maturizându-se de-a

lungul timpului, de la începuturile modeste, și suferind schimbări majore. **Virtua Fighter 5** ne va pune la dispoziție nu mai puțin de 17 luptători care se înscriu pentru cel de-al cincilea campionat mondial de arte marțiale. Cei familiarizați cu seria vor recunoaște, cu siguranță, cele mai faimoase personaje: Akira Yuki, profesorul de Kung-Fu, starul de filme action, Pai Chan, bucătarul Lau Chan, precum și mulți alții. "Distribuția" jocului se îmbogățește cu doi noi luptători, domnița Eileen, cântăreață de operă, și wrestlerul mexican El Blaze. Site-urile de specialitate mai norocoase au reușit deja să dea

drumul primelor review-uri, titlul bucurându-se de notări cum nu se poate mai promițătoare. În așteptarea lansării oficiale din Europa, nu putem

decât înghiți în sec și spera ca jocul să fie, într-adevăr, atât de bun precum zice lumea.

CIUMA



Lair

Tokyo este locul perfect pentru un festival dedicat industriei ludice - japonezii sunt, se știe, mari devoratori de titluri pentru console. Sony și Factor Five au prezentat, anul trecut, un demo jucabil pentru **Lair**, după ce, cu un an înainte, îl prezentau la TGS sub forma unui trailer. Action-ul de față se prezintă cum nu se poate mai bine, iar demo-ul respectiv, alcătuit din două părți, a făcut deliciul publicului. Prima parte a acestuia a constatat într-un tutorial, prin intermediul căruia jucătorii se pot familiariza cu contro-

lul personajului (și al dragonului pe care acesta îl folosește). Jocul folosește din plin facilitățile PS3 motion sensing, astfel dragonul va putea fi deplasat în stânga și în dreapta, mișcând controlul în direcțiile respective, iar o zvâcnire ceva mai bruscă a acestuia va produce un efect de "dive". În ceea ce privește partea de combat, **Lair** va folosi un sistem de combat lock ce permite tot soiul de acțiuni intuitive. Inițial, lock-ul, făcut de la distanță, îți va permite să îți ataci victima folosind bile magice de foc, după care, prin intermediul funcției de

Producător: Factor 5 Ofertant: Sony Termen: mai 2007



dive de care vă spuneam anterior, avem parte de inițializarea unei lupte melee, formată din două etape. Prima constă în "abordarea" victimei, apropierea de aceasta prin mișcări rapide de controller, în timp ce

partea a doua, grație unei schimbări de perspectivă a camerei, ne duce exact în mijlocul bătăliei propriu-zise.

Jocul prezintă interes, arată bine și promite multe.

Producător: Sony Ofertant: Sony Termen: trim. 2 2007

The Eye of Judgement



Anunțat, pentru prima dată, la Electronic Entertainment Expo anul trecut, **The Eye of Judgement** este un Action bazat pe un trading card game, ce folosește un sistem de camere Eye Toy și trading de card-uri reale, care se transformă în monștri mistici atunci când sunt folosite. Acțiunea se desfășoară pe o hartă alcătuită din 9 zone (3x3,

asemenea clasicului **Tic Tac Toe**), iar scopul jucătorului este acela de a controla, simultan, cinci din cele 9 zone ale grid-ului. Spre deosebire de varianta prezentată la E3, jocul începe, încet-încet, să prindă formă, iar partea sa grafică a "suferit" o evoluție în bine. Monștrii generați de fiecare carte în parte, foarte bine detaliați, se vor lupta în locuri randate integral, spre



deosebire de versiunea precedentă, în care toată acțiunea se desfășura pe board-ul jocului, iar mișcările de cameră, cu tot soiul de zoom in-uri de efect, adaugă spectaculozitate acțiunii. Mediile în care se desfășoară bătăliile vor varia în funcție de elementele de care aparține fiecare square în parte, drept pentru care putem avea parte de confruntări desfășurate, să

zicem, într-o pădure exotică, în timp ce lupta următoare ne poate purta într-un deșert uscat și tern. **The Eye of Judgement** începe să capete, treptat, o formă cât mai apropiată de cea finală. Titlul este unul interesant, prezintă multe elemente inovative, și urmează a-și face apariția în curând.

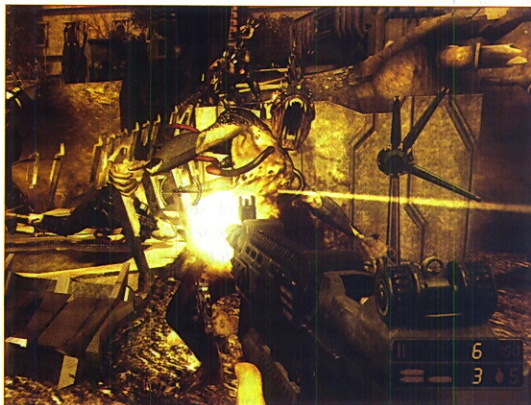
CIUMA

Producător: Insomniac Ofertant: Sony Termen: 23 martie 2007

Resistance: **Fall of Man**

Dacă pe Xbox 360 FPS-urile sunt reușite, iată răspunsul PlayStation 3: **Resistance: Fall of Man** cu o atmosferă asemănătoare lui **Call of Duty** (Anglia anilor '50), în care lumea trebuie să înfrunte amenințarea unei invazii extraterestre, iar noi ne vom trezi în pielea unui simplu soldat care trebuie să facă tot ce-i stă în putință ca să respingă atacul. Vom începe jocul cu arme convenționale, pentru ca, pe parcurs, să colectăm arme aliene puternice, într-un crescendo de forță care ne va aduce în

stare să cărăm adevărate gun-uri în brațe. Probabil că ne găsim în fața primului killer game pentru PS3, cel puțin această impresie ne-au lăsat-o primele review-uri ale jocului. Termenul cheie în **Resistance** este "acțiune", căci nu vom avea treabă cu rezolvarea de puzzle-uri: tot ce va trebui să facem este să kilărim cât mai mulți alieni. Potențialul consolei PS3 va fi cu siguranță pus la încercare în acest joc, engine-ul lui fiind o adevărată demonstrație de spectaculozitate. Îl așteptăm cu degetele tremurânde.



Producător: Treyarch Ofertant: Activision Termen: 23 martie 2007

Call of **Duty 3**

Cel de-al treilea capitol al sagaii publicate de Activision vine cu un grad ridicat de detaliu, care arată posibilitățile tehnice ale next gen. Bogăția unor locații, luciul texturilor (mai ales uniforme soldaților), efectele

exploziilor și fumului, sunt tot mai realiste. Sigur că jocul în sine nu aduce prea multe noutăți sub soarele WWII: vom juca același **Call of Duty**, un joc pe care îl iubești la nebunie sau îl urăști cu ferocitate, în funcție de pasiunea pentru genul din care

face parte. Sistemul de control pare simplu și imediat, iar suportul Sixaxis a fost implementat pentru diferite acțiuni secundare. De exemplu, te trezești că ai de înfruntat un adversar în luptă corp la corp: rotind încontinuu pad-ul con-

solei, întocmai cum ai învățat un volan, te trezești angajat într-o luptă textilă la textila cu adversarul, pe care îl răpii în funcție de viteza cu care execuți mișcarea. Am minți dacă am spune că nu suntem curioși de acest joc.

STRĂINUL





Producător: Square Enix Ofertant: Square Enix Termen: TBA 2007



Final Fantasy XIII

Pentru prima dată în istoria francizei, Square Enix a decis să facă trecerea spre consolele next-gen, Playstation 3 fiind, se pare, alegerea optimă pentru un titlu precum **Final Fantasy XIII**. Prea multe informații referitoare la acest titlu nu ne-au fost puse la dispoziție, exceptând cele două trailere prezentate, anul trecut, la E3 și TGS, despre care produ-

cătorii susțin că ar fi randate folosind engine-ul in-game. Ca de fiecare dată atunci când vine vorba de Final Fantasy, suntem binecuvântați cu cantități impresionate de eye-candy, acțiune spectaculoasă și furibundă, o poveste care promite să se ridice cel puțin la nivelul titlurilor precedente, precum și o durată de viață suficient de mare pentru cei mai pretențioși dintre ei.

Speculații referitoare la poveste nu au întârziat să apară, iar din ceea ce am văzut până acum, plot-ul pare a fi cel puțin similar cu **Final Fantasy: Spirits Within**, filmul de animație excelent realizat, în care eroina principală, o dom'soară cu probleme de sănătate încearcă să convingă lumea că dependența de tehnologie este cea care duce la distrugerea umanității. Lait-

motivul este unul destul de comun în universul francizei, acesta putând fi întâlnit în majoritatea titlurilor precedente, un război perpetuu între natură și tehnologie, război care, de cele mai multe ori, are repercusiuni, ce implică apariția misterioasă a tot soiul de monștri puși pe harță.

CIUMA

Producător: Propaganda Games Ofertant: Disney Interactive Termen: septembrie 2007

Turok

Noul FPS de la Propaganda Games este urnit de Unreal Engine 3, și ne prezintă încă de pe acum câteva mecanici inovatoare de joc. **Turok** nu ne va da posibilitatea să călărim dinosaurii (pentru asta este Ice Age), ci ne va pune la dispoziție o cantitate impresionantă de mijloace, între care Of-roads de diferite tipuri și elicoptere. Ne vom putea rupe și în diferite figuri tactice, dar se pare că în loc să împărțim cu nemiluia

ordine în stânga și-n dreapta, va trebui să urmărim comenzile diferiților camarazi, pe parcursul unor misiuni. Sigur, ni se promit o sumedenie de arme, între care revine în forță Cerebral Bore.

Modul multiplayer se află în dezvoltare pentru PlayStation 3 și Xbox 360, și ne promite că va suporta până la 16 jucători. Amici sau adversari, ne vom putea rupe și în diferite figuri tactice, dar se pare că în loc să împărțim cu nemiluia un amănunt esențial: să ne



păzim spatele de dinosaurii cărora le curg bazele după niște cârniță proaspătă. În caz că vreun saurian ne simte mirosul, prima lui grijă va fi să ne facă pate. Apariția noului **Turok** este

prevăzută pentru toamna acestui an, atât pe PlayStation 3, cât și pe Xbox 360. Îl așteptăm cu doru-n piepturile noastre de aramă!

STRĂINUL



Xbox 360

Next Gen-ul cu greutate

După lupte seculare, șantaje și mituiri care nu au dat roade, am călătorit peste mări și țări și am reușit să aducem sfântul Graal în redacție. Nu este nici auriu și nici strălucitor, dar sunt înscrise pe el magicele cuvinte Xbox 360 alături de niște cuneiforme interpretate de unii ca blestem, Microsoft. Alături de televizorul de plasmă gigantic, consola a fost primită de membrii redacției ca un foc sacru, în jurul căruia ne-am așezat și, luând controller-ul în mână, am început o ședință de trib foarte tribală.



Prima problemă dezbătută a fost faptul că X360 nu se găsește oficial în România. Consola a fost lansată la sfârșitul lui 2005 și chiar și Microsoft România există de ceva timp, dar X360 nu există pentru România - sau mai bine zis România nu există pe harta țărilor care se respectă și comercializează oficial consola. Tot așa cum oficial nu există nici jocuri pentru această platformă.

Atunci cum de totuși se pot vedea console Xbox 360 pe ici și colo? O primă cauză ar fi conștientizării mai ingenioși, care profitând de deschiderea granițelor spre vest au tras o fugă până la "Debrețin" sau la Viena și intrând în primul magazin IT au agățat mult râvnitul obiect de pe raft. A doua cauză sunt firmele ingenioase care fac la fel, doar că ele achiziționează cantități mai mari. În mod oficial, România nu importă așa ceva, nici după vizita domnului Gates. Putem vorbi în lung și-n lat

de strategia și politica Microsoft, dar concluzia tot "rușinică" rămâne.

Consola este comercializată în două feluri: Core și Premium. Varianta Core include, în afară de consolă, un controller cu fir, un adaptor scart și cablul de conectare compozit. Prețul acestui pachet în străinătate echivalează cu 850 lei. Că la noi Xbox încă se comercializează pentru 960 lei (cel mai mic preț). Cei cu adevărat împătimiți de jocuri vor alege însă varianta Premium, care în afară de consolă conține un controller wireless, un HDD de 20 GB, cablu hd av și cablu ethernet, respectiv o pereche de căști cu microfon.

Acest pachet la vecinii noștri din Vest costă echivalentul a 1300 lei, în timp ce la noi se comercializează cu... 2200 lei. Asta dacă găsești... În plus, diferitele magazine organizează diverse promoții în cadrul cărora pachetele Core sau Premium

sunt îmbogățite cu diferite accesorii și jocuri.

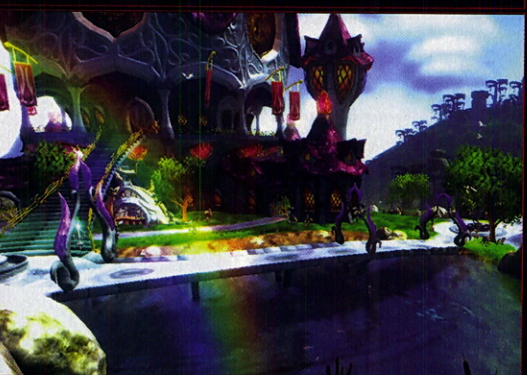
Design à la Apple

Consola în sine este mult mai mică decât primul Xbox, iar design-ul alb îi dă impresia de o consolă perfect plană. Hard discul montat în partea stângă (sau superioară dacă X360 este ținut "în picioare") depășește doar cu câțiva centimetri linia generală a aparatului. Putem spune că estetica generală a consolei este mult mai plăcută decât a Xbox-ului, care seamănă cu o cutie de panotofi neagră și supradimensionată. Am fi tentați să spunem că X360 a fost proiectat de designerii de la Apple, dacă nu am fi văzut adaptorul de curent electric. Aceasta este într-adevăr o uriașă cărmămidă cu inveliş de plastic care emană căldură. Având o greutate de aproape 3 kilograme, adaptorul nu poate fi lăsat să atârne de capul lui, astfel ar fi bine ca la amplasarea consolei să luăm în considerare și acest

"mărunt" accesoriu. Nici cablul nu este tocmai discret și nici mufa conectoare nu se poate numi delicată.

Montarea aparatului nu aduce nicio surpriză. În cazul pachetului Core, mufa scart se conectează la conectorul scart al televizorului. Cei care vor însă să aibă parte de experiența HD, fie își cumpără versiunea Premium, fie un cablu HD. În acest caz, televizorul trebuie să fie HD-ready, și să aibă mufă HDMI. Majoritatea cablurilor HD au și ieșire analog (cea galbenă) și dispun de un comutator care permite alegerea dintre HD și imaginea TV obișnuită. Instalarea HDD-ului se face din doar două mișcări. Conexiunea dintre aparat și hard disc se realizează printr-un port special, astfel nu va trebui să te chinui cu un mănunchi de cabluri. Asamblarea este cât se poate de "user friendly". Cei care nu au bani de HDD sau nu le ajunge spațiul oferit de acesta, pot să





folosească și carduri de memorie. În afară de lăcașul cardurilor de 64 MB, panoul frontal mai găzduiește și două porturi USB, ascunse în spatele unei ușițe ovale. La acesta se pot conecta în afară de câști un număr frumusețel de accesorii începând cu un adaptor special și terminând cu un adaptor pentru HDD SATA. Cei care nu se mulțumesc cu atât mai găsesc în spatele consolei încă un port USB, alături de conectorul Ethernet.

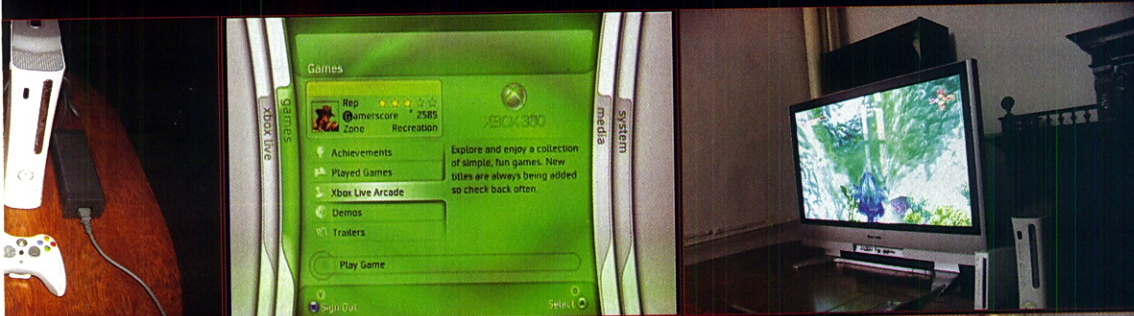
Primul lucru observat la pornirea sistemului este faptul că Xbox 360 este mult mai gălăgios decât consolele prezentate până acum. Zgomotul se intensifică când pornești vreun joc, ventilatoarele CPU și GPU mărind și turația. De asemenea, și unitatea se încălzește, adăugându-se totodată și căldura generată de adaptorul de curent. Pe Internet există relatări care vorbesc despre supraîncălzirea sistemului. Chiar dacă unele dintre acestea par exagerate, se recomandă păstrarea consolei într-un loc unde circule aerul. Aspectul consolei se poate schimba cu ajutorul fațetelor care se pot achiziționa separat. În afară de cele fabricate de Microsoft, se pot găsi deja fațete fabricate și de către alte firme. Printre edițiile speciale sau limitate ale acestor accesorii găsim fațete inspirate de jocuri precum Halo sau Viva Pinata!

Manete fără număr

Controller-ul nu aduce nimic nou față de ce am putut vedea până acum, dar se poate lăuda

cu câteva îmbunătățiri față de maneta primului Xbox. În primul rând, noua maneta este mai mică și are o formă care se potrivește perfect în palmă. Butoanele au fost amplasate comod, la fel și cele două trigger-e. După o foarte scurtă perioadă de acomodare, controlul se dovedește a fi cât se poate de natural. Chiar dacă varianta wireless asigură o mai mare libertate a mișcării, o noutate utilă a ambelor tipuri de controller este posibilitatea pornirii consolei direct de pe manetă. Varianta wireless funcționează cu două baterii AA sau cu baterii reincărcabile. Avantajul variantei wired este faptul că datorită sistemului USB pot fi conectate și la PC, fiind recunoscute fără probleme.

Marea întrebare este dacă merită să cumperi Xbox 360 în cazul în care nu ai un televizor HD. Răspunsul nu este chiar evident, deoarece Microsoft nu degeaba a introdus HD-ul ca standard pentru toate jocurile X360. Chiar dacă ai un televizor cu diametru respectabil, simți încă din primele clipe că producătorul a proiectat această consolă pentru televizoarele widescreen cu suport HD. Jocurile arată foarte frumos oricum, dar nu-și dezlăuie decât o parte din potențial. Multe dintre efectele grafice au fost proiectate pentru a fi afișate la rezoluția înaltă a HD-ului. Fără asta jocurile nu vor fi cu mult mai arătoase decât cele de pe Xbox sau PS2. În afară de rezoluția 1080i, Xbox-ului 360 i se potrivește cel mai bine un sistem de sunet 5.1. Cu sono-



rizarea corespunzătoare și cu lumea vizuală a HD, jocurile parcă prind într-adevăr viață și atmosfera devine inegalabilă.

Log in și log out

După pornirea consolei, pe ecran apare interfața cu ajutorul căreia trebuie să-ți creezi un profil și să efectuezi setările de rigoare. Sistemul de management al profilurilor este cât se poate de detaliat: nu doar că reține setările individuale, dar ține evidența performanțelor atinse în joc. Mai târziu, cu acestea te poți lăuda pe Xbox Live! Soluția online a celor de la Microsoft oferă însă mult mai mult de atât: în afară de update-urile regulate, cei care conectează X360, prin cablul Ethernet, la Internet, pot descărca demo-uri, trailere, filme și pot urmări show-uri de televiziune. Xbox Live este un adevărat portal multimedia, care întregeste pe deplin funcțiile de gaming oferite de consolă. Și cum se prezintă jocurile? Genial! Sunt colorate, pline de viață, fiecare are suport 5.1 și o rezoluție de cel puțin 720p. Totul arată ca în cazul jocurilor PC cu engine grafic high-end, doar că aici nu există oscilații ale framerate-ului (cel puțin nu sesizabile) și poți urmări evenimentele în loc de un monitor micuț de 17 țoli pe un ditamai televizorul cu plasmă de 56 de țoli. Adevărul este însă că posesorii unui PC high-end, nu vor vedea diferențe prea mari: Xbox 360 îți dă impresia că te joci pe un PC foarte performant și foarte scump. În afară de jocuri, consola are suport

multimedia complet: poți viziona filme, poți asculta mp3-uri în timp ce pe ecran dansează diferite animații și, cu ajutorul lui Xbox Live, poți încerca nu doar savoarea partidelor multiplayer, ci ai acces la nenumărate servicii suplimentare aflate în continuă evoluție. Prin Marketplace de exemplu, îți poți cumpăra filme și jocuri, sau poți descărca demo-uri, trialere și alte bunătăți, cu ajutorul punctelor Microsoft. Aceste puncte reprezintă valuta lumii Live: cu ajutorul lor poți face aproape orice în lumea virtuală. Pentru a ușura accesul la ele, punctele se pot cumpăra nu doar online cu ajutorul unor cărți de credit, ci și de la magazinele autorizate sub forma unor card-uri prepaia. Din păcate, nici acestea nu există în România.

Și cum sunt de fapt jocurile pentru Xbox 360? Văzând titluri precum Gears of War, Lost Planet sau Project Gotham Racing 3, putem vedea acea creativitate care parcă lipsește în ultimii ani de pe PC. Aceste jocuri nu doar că sunt nonconformiste sau inovative, dar au imbibat în ele un anumit spirit de care te îndrăgostești încă de la prima vedere - dacă găsești o cale să ți le procuri. Cei care-și permit o astfel de consolă și le plac jocurile ceva mai complexe, care oferă altceva (atât ca experiență, dar și conținut) decât un control prin Wiimote, nu vor fi dezamăgiți de X360. Marea întrebare care se pune e dacă X360 va rămâne în picioare și după lansarea lui PS3 în Europa.

VANTURACHE



Producător: Juiced Games Ofertant: THQ Termen: trim. III 2007



Juiced 2 Hot Import Nights

Ce-i drept, **primul Juice nu a fost un succes răsunător, dar totuși, după o perioadă de mai bine de doi ani de development s-a vândut în 2 milioane de exemplare.** Cu asemenea vânzări, nu ar trebui să fie o surpriză faptul că a apărut o continuare, Juiced 2: Hot Import Nights.

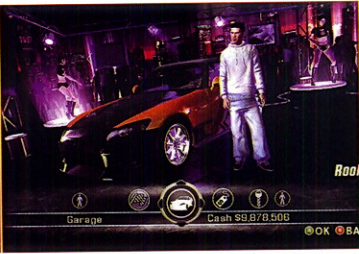
THQ a prezentat recent Juiced 2 într-o variantă beta, și a oferit detalii în ceea ce privește unele dintre caracteristicile noi. Pentru început, ei încearcă să redea modul de viață al concurenților din cultura modernă de tuning a mașinilor, și cursele în care ei se aventurează. Turneul este atât

de amplu și de popular, încât întregul oraș se blochează pentru desfășurarea curselor. Aici, mii de personaje se vor alinia la piste pentru a-și încuraja șoferii favoriți. Înainte să înceapă cursa, șoferii stau în fața mașinilor lor, în timp ce DJ-ii pun muzică, fetele dansează, și lumini se aprind și se sting în

jur. În timp ce toate acestea au loc, poți să faci pariuri sau să te uiți la profilurile celorlalți șoferi.

Îți începi cariera prin a-ți crea un șofer de sex feminin sau masculin, și continui prin găsirea unei mașini. Ai la dispoziție 90 de modele fabricate în Europa, America sau Japonia, cum ar fi BMW, Dodge, Toyota

și Honda. Șoferul tău va fi clasificat ca un începător și va fi prezentat cu o serie de feluri, cum ar fi câștigarea unor anumite curse pentru a fi promovat la rangul următor. Sunt două tipuri diferite de curse: circuite și drift. În cursa de tip drift ești singura mașină de pe pistă și ți se dă un scor pe care trebuie



să-l depășești. Va trebui să glisezi pe pistele mici și serpuitoare concepute special pentru drifting. Cu cât mai lung și mai abrupt vei drifta, cu atât scorul va fi mai mare, și vei câștiga multiplicatori de scor dacă poți să driblezi continuu fără să te lovești de parapete. Vei concura și în cursele de tip circuit, pe parcursul mai multor ture cu până la 10 oponenți, iar scopul tău etern este să termini primul și să câștigi bani. Tipic... Pentru a câștiga cursele, va trebui să-ți folosești cât mai bine nitro-urile, care se reîncarcă dacă faci powerslide-uri pe la colțurile pistei (concept similar cu cel mai nou joc **Ridge Racer**). Dacă nu-ți poți depăși oponenții prin viteză, poți să-i intimidezi prin a conduce foarte aproape de ei și să-i atingi pe cale psihologică. Fiecare mașină are un contor mic deasupra, care scade pe măsură ce îl zăpăcești pe șofer, și poți vedea reacția șoferului la eforturile tale în ferestre mici care apar pe ecran.

Am mașina mea!

Cursele sunt doar o modalitate în care-ți vei petrece timpul în **Juiced 2**. Modificarea și personalizarea mașinii joacă un rol uriaș, și pare posibilă petrecerea

unor ore întregi în încercarea de a-ți face mașina să arate și să funcționeze exact așa cum îți dorești. Dacă vei vrea să-ți modifice mașina, să-i schimbi vopsea, să-i adaugi niște modele de caroserie, sau să o echipezi cu modificări vizuale, ai la dispoziție mai mult de 300 de piese. Nu vei duce lipsă de moduri în care să-ți schimbi înfățișarea mașinii. Poți alege dintre mai multe modele de capote, oglinzi, faruri, spoilere, eșapamente, bare de protecție



pentru față și spate, roți, cadre, și poți schimba până și dimensiunile roților. Și asta încă nu e tot. De asemenea poți schimba ușile, volanele, poți să-ți colorezi geamurile, inclusiv ai posibilitatea de schimbare a scaunelor din mașină. Și când spun că asta nu e tot, credeți-mă pe cuvânt. Posibilitatea de a-ți personaliza plăcuțele de înmatriculare este de asemenea... eh, plăcută. Poți alege dintr-o varietate de vopsele cum ar fi cea metali-

că, cea lucioasă etc. Mai mult, poți stratifica aceste stiluri de vopsea în așa fel încât să arate diferit, în funcție de lumină. Apoi sunt vinyl-urile. Ai de ales dintre aproximativ 2000 de modele diferite din care poți alege, și poți pune până la 50 pe mașina ta în același timp. Șansele să găsești ceva care să-ți placă sunt destul de mari, dar dacă vrei să faci ceva original, le poți plasa aproape oriunde, să le rotești sau să le gradezi, să schimbi culori, și să le așezi în

straturi unul peste altul. Procesul ar putea părea complicat, dar este posibilă crearea unei mașini interesante și unice în doar câteva minute, și, de asemenea, poți culege lauri muncii tale prin vânzarea mașinii online.

Cu amici

Jocul online este un alt aspect care primește multă atenție. Până la 10 jucători vor putea să se întrecă în același

timp. Leaderboard-urile online nu sunt ceva nou, dar datorită faptului că jocul îți înregistrează modul de a conduce offline cu "driver DNA", vei putea să downloadezi profilul DNA al conducătorilor, și să te întreci cu "fantomile" lor, care vor folosi tendințele conducătorului din real-life pe care se bazează.

Cu toate că se află încă la începutul dezvoltării sale, efectele vizuale din **Juiced 2** se formează foarte frumos. Imaginile pe care le-am văzut erau destul de convingătoare. În versiunea Xbox 360 a jocului, fiecare mașină este compusă din mai mult de 10 ori numărul poligoanelor decât o mașină din jocul original. Nu numai că mașinile arată bine, dar se și dezasamblează frumos. Dacă ești destul de bun, ai putea s-o iei într-o cursă cu câteva zgârieturi, dar dacă vei lovi câteva ziduri, vei risca să vezi îndoitori pe capotă, rame și uși, sau ai putea chiar să-ți pierzi oglinzile retrovizoare și barele de protecție. Aceste detalii noi nu fac altceva decât să ne gâdile la auz, iar apariția lui **Juiced 2** este deja un eveniment important pe care îl așteptăm cu interes.

REMUSH

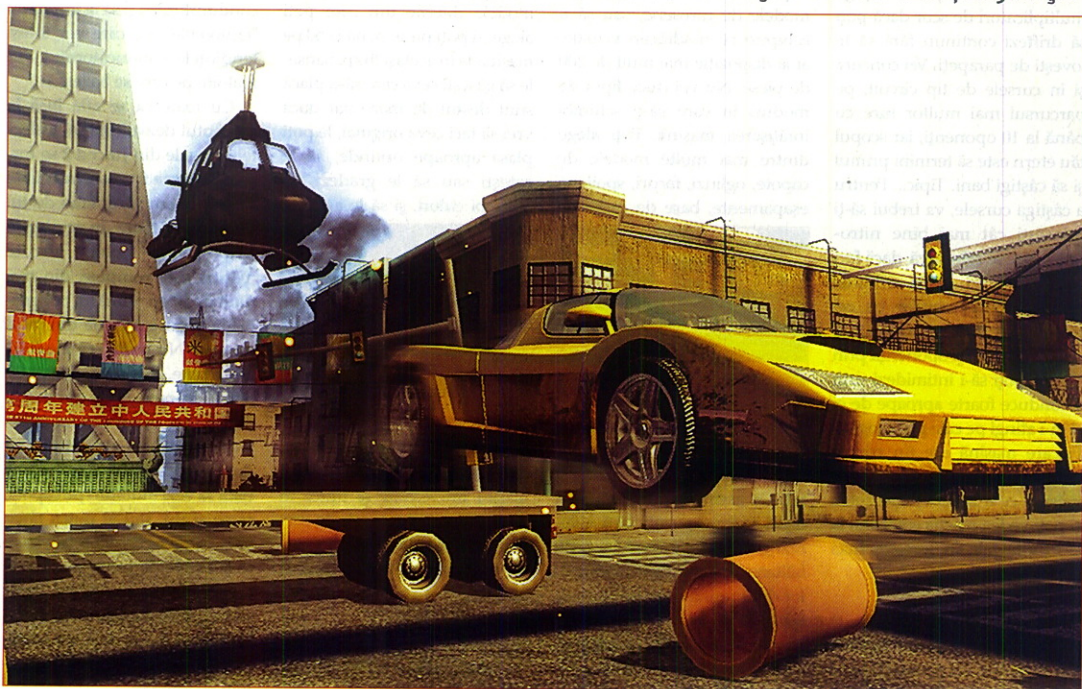


Stuntman: Ignition

Paradigm este o firmă ce neapărat dorește să vă țină cu gura căscată, în timp ce degetele ar trebui să vă tremure mai tare decât dacă ați fi băgat o furculiță în priză. De ce?

Pentru că se pare că o să aveți destule ore de făcut trucuri cu mașina, trucuri ce în viața reală le fac doar cei mai buni dintre cei mai buni. Adică, veți face pe cascadorii.

Dacă asta nu vi se pare interesant, nu aveți habar ce vi se pregătește!



In **Stuntman: Ignition**, îți vei asuma rolul unui cascador care încearcă să-și creeze un renume la Hollywood. Singurul mod în care acest lucru se poate materializa este prin a-i impresiona pe regizorii de filme și reclame, și asta poate deveni posibil doar prin a le urma instrucțiunile cu cât mai multă exactitate. Cascadoriile pe care va trebui să le faci la începutul carierei sunt

relativ ușoare, dar lucrurile devin mult mai complicate mai târziu.

Stuntman: Ignition va crea 6 filme la care tu vei lucra, și pentru fiecare va trebui să termini cel puțin 6 secvențe de cascaderie, spre satisfacția regizorului. Dacă ai jucat **Stuntman**-ul original, vei ști că o singură greșeală te va obliga să o iei invariabil de la început și să înduri niște timpuri de încărcare câteodată

prelungiți. În jocul ce urmează să apară, vei avea voie să greșești de maximum 5 ori în orice secvență, înainte ca regizorul să ceară ca scena să se filmeze din nou; deci, chiar dacă s-ar putea să nu ajungi la un scor mare, vei putea totuși progresa în joc.

Buză-de-lepуре m-a făcut mama!

Prima scenă de cascaderie

pe care va trebui să o încerci este luată din filmul SF **Aftershock**. Plasat într-o locație bazată în general în jurul orașului Vancouver, **Aftershock** pare a fi un film despre dezastre care implică scurgeri de lavă și cutremure. Mergând în viteză prin mediul incendiar într-o mașină sport roșie, vei fi împins să faci cascadorii de bază cum ar fi să te apropii periculos de mult de alte mașini, să conduci prin



deschizături foarte înguste și să sari de pe rampe. Set-piece-uri memorabile în această scenă vor fi, de exemplu, remorca unui camion pe sub care vei conduce mașina sport joasă, și o spălătorie auto prin care ar trebui să treci pentru a stinge flăcările după ce aceasta ia foc.

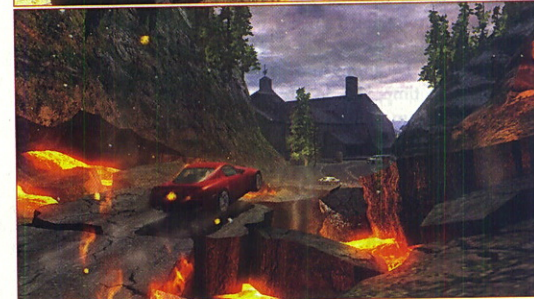
După ce se termină cu bine secvența Aftershock, treci la o altă consolă, unde poți vedea o secvență din Overdrive, un film în stilul celor polițiste din anii '70. Plasată într-o caricatură a San Francisco-ului, cascadoria te însărcinează cu urmărirea unui criminal la bordul unei mașini de poliție "under cover". Cascadoriile pe care trebuie să le îndeplinești aici sunt depășirile de mașini pe străzi aglomerate, de asemenea, trecerea prin cutii, sărituri peste un șir de taxiuri, și executarea unei întoarceri de 180 de grade în limitele unei cutii galbene suprapuse pe teren. Folosindu-te de un înlocuitor de rampă pentru a zbura prin aer și a ateriza pe un vas cargo, după trecerea prin niște lăzi ce erau în curs de ambarcare, va fi cu siguranță cel mai palpitant moment din întregul nivel, cu toate că numărul mare de mașini și pietoni de pe străzi asigură alungarea ori-

cărui moment de plictiseală.

Pe lângă faptul că a fost adăugat un număr variabil de puncte pentru ducerea la bun sfârșit a cascadoriilor, vei câștiga puncte bonus dacă vei conduce periculos de câte ori ai ocazia. Punctele bonus pe care le primești apropiindu-te periculos de mult de alte mașini sau pentru drifting în jurul colțurilor cursei nu sunt foarte semnificative, dar la fel ca ground-tricks-urile din jocurile cu skateboarding, ele se pot folosi pentru a lega între ele combinații de cascadorii, punctele multiplicându-se în acest timp. La sfârșitul fiecărei secvențe de cascadorie, scorul îți va crește cu un rating de o stea până la un maxim de cinci stele.

Jocul pare extrem de drăguț la prima vedere, și cei de la Paradigm ne promet că vom simți adrenalina cât mai convingător cu putință. Momentele moarte din acest joc par să fie... moarte, viața unui cascador nefiind cea mai relaxantă plimbare de cules de păpădii. Oricum, toate aceste elemente vor fi onorate cu hăinuțele stilate next-gen, că doar prinde bine la explozii.

REMUSH





Project Gotham Racing 3



E adevărat că cei de la Bizzare Creations au lansat acest titlu cu mult timp în urmă, dar e la fel de adevărat că el rămâne o piatră de căpătâi în domeniul curselor de mașini.

Chiar dacă nu ați avut de-a face cu fostele titluri Project Gotham Racing de pe Xbox, partea a treia a francizei face și acum furori în rândul consolelor next-gen.

S puneam mai înainte că jocul a fost lansat cu mult timp în urmă; ca să fiu mai precis a trecut mai bine de un an de la apariția lui. **Project Gotham Racing 3** a fost unul din jocurile cu care s-a lansat Xbox 360-ul. De atunci însă, a trecut mult timp, dar jocul încă rezistă ca un vânător de munte, și încă mănâncă multe ore din viața celor ce își fac veacul pe Xbox Live.

Gotham și orașele vii

Din punct de vedere vizual, PGR3 este o adevărată capo-

doperă. Hainele next-gen ce îl îmbracă îi dau jocului un realism vizual de invidiat. Nimeni nu și-ar fi imaginat un joc de curse în care ești tentat să pierzi o cursă doar pentru a conduce încet și admira peisajul. Detaliul clădirilor și al mediului înconjurător este de-a dreptul halucinant, iar jocurile de lumini sunt mai mult decât o mângâiere pe retina noastră obosită; punctul culminant, care a lăsat redacția șocată, este camera-view-ul din mașină. Chiar trebuie să îl vezi ca să te poți convinge. Lumea jocului vă va purta prin Tokyo,

New York, Londra, Las Vegas, locații redată cu o muncă veritabilă de chinez bătrân veritabil. Cred că Microsoft a umblat luni de zile să cumpere licențe pentru absolut toate firmele și banerelor răsfirate în jurul curselor. Realismul ajunge aici la cote extrem de mari, dar partea audio are un mare minus în noul **Project Gotham Racing**: absența posturilor de radio. Într-adevăr partea audio compensează cu niște playlist-uri de toată frumusețea. Veți asculta j-pop, rock, eternul hip-hop omniprezent în jocurile cu

mașini, până și muzică clasică. Nu mică mi-a fost mirarea să driftez pe la colțuri și să-l aud pe Beethoven sau pe Tchaicovsky în sistemul audio. Deși partea sonoră este cu adevărat grandioasă, lipsa posturilor radio se simte aici, furând un pic din sentimentul de realism. Un alt element de bază ce a stat ca fundament al seriei **Project Gotham Racing** este Gotham TV. Putem înregistra cursele parcurse, fie pe cele single-player, fie pe cele online, păstrând momentele cheie sau cursele cele mai halucinante.



Dacă nici asta nu vă este de ajuns, atunci photo-mode-ul ar trebui să vă ofere o oarecare satisfacție. Toată această splendoare vizuală are totuși un cost: timpuri de loading. Deși nu se poate spune neapărat că sunt stresanți, e un pic cam greu să accepți aproximativ șapte secunde de așteptare doar pentru a da un restart cursei pentru că nu ai îndeplinit obiectivele.

Racing-ul în sine

Presimt eu oarecum că nu toți ați pus mâna pe primele titluri din această serie, neavând acces la un Xbox. Singurul lucru cu care se poate compara kudos-ul este sistemul "style points" din primul *Need For Speed Underground*. Cu cât conduceți mai atent, driftați fără să vă loviți de parapeti, sau depășiți adversarul, primiți

puncte kudos ce permit avansarea în rang și deblochează mașini noi gata de achiziționat pentru garajul nostru. Punctele kudos pot fi de asemenea legate între ele pentru a forma combo-uri semnificative. Ideea lui *PGR* este aceea de a câștiga cursele, dar și conducând exemplar pentru a câștiga. Mașinile existente în joc au fost introduse un pic prea abrupt. Dacă în versiunile precedente ale jocului, începeai cariera cu un Volkswagen simplu, satisfacția să conduci un Ferrari după câteva ore de joc era nemărginită. Aici, cea mai slabă mașină din categoria Performance este un Ferrari Testarossa, iar după câteva ore de joc ajungi să conduci cea mai scumpă mașină din joc, un Ford GT50, cotată la aproximativ un milion de credite. Modulurile de joc sunt multi-

ple și nu cred să plictisească pe nimeni la fel ca și puzderia de curse și cupe existente, dar din păcate există doar două piste special amenajate pentru raliu.

MultiGotham

Dacă ajungeți să vă plictisiți de modul singleplayer și vă simțiți un adevărat campion al curselor de mașini, aveți opțiunea online dată de Xbox Live. Aici se îngroașă gluma. Probabil ați spulberat concurența în joc, dar în multiplayer e mai mult ca sigur să nimeriți peste unul sau mai mulți conducători ce pot găsi ușor ac pentru cojocul vostru. Online-ul jocului a primit o atenție sporită, atenție binemeritată deoarece longevitatea lui *Project Gotham Racing 3* își spune cuvântul. Pentru a vă putea convinge singuri de acest lucru, intrați pe

Xbox Live Marketplace și downloadați versiunea demo a jocului pentru incredibila sumă de zero lei și zero bani. Deși demo-ul este un consistent 1,25 GB și Xbox360-ul nu permite download-ul în background totuși merită descărcarea lui într-o zi când aveți drum spre școală sau la serviciu.

REMUSH

| | | |
|--|-------------------|--|
| Punctaj | | |
| PGR3 | | |
| PRODUCĂTOR | Bizarre Creations | |
| PUBLISHER | Microsoft Games | |
| OPERTANT | | |
| PREȚ | cca. 50 euro | |
| VÂRSTĂ | de la 6 ani | |
| PRO & CONTRA | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ Durată de viață ➤ Realismul grafic de excepție ➤ Modulurile de joc | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ Doar mașini elitiste | | |
| | | |



Kameo: Elements of Power

Pentru mult timp, **Kameo** a avut ceva în comun cu **Duke Nukem Forever**: era un basm fără de sfârșit. Când gurile rele spuneau batjocoritor că cei de la Rare dezvoltă de mai mult timp **Elements of Power**, decât se află Microsoft în industria de jocuri, **Kameo** a apărut în sfârșit și a cucerit aproape instantaneu inimile jucătorilor. Chiar dacă pune în prim plan eroi ai mitologiei vestice (elfi și trolli), jocul poartă o parte din inocența basmelor autohtone, în care Greuceanu sau Făt Frumos salvează lumea, dându-se de trei ori

peste cap, ori înghețând peisajul dintr-un singur suflu.

Antrenamentul de dimineață

Jocul începe dramatic prezentând disperatul asalt al eroinei asupra castelului trollilor. Aceste prime niveluri care te aruncă în vârtejul acțiunii, reprezintă un tutorial cu ritm alert. Aici vei fi familiarizat cu abilitatea lui Kameo de a se transforma în diferite creaturi, fiecare având propriile abilități speciale. Aceste puteri vor fi necesare învingerii oponenților și rezolvării puzzle-urilor din joc. Dorința arzătoare de a-și

salva familia o împinge însă pe Kameo la comiterea unor acte nesăbuite în urma cărora prințesa își pierde puterea de a se metamorfoza în spiritele lumii înconjurătoare. După un leșin teatral, te găsești în mijlocul lumii elfilor din joc, un tărâm fermecat plin de culoare care, în contrast cu primele niveluri ale jocului, emană liniște și pace. Nu te lăsa indus în eroare de curcubeul de culori din preajmă: chiar dacă stilul grafic poate părea mai copilăros, jocul nu se adresează doar celor cu o vârstă mai fragedă. Chiar dacă are un aer feeric, captivează publicul,

indiferent de vârstă.

Din acest punct începe adevărata aventură a elfiței noastre: ea trebuie să recâștige încrederea grimoir-ului magic al familiei și să elibereze spiritele elementelor pierdute, pentru ca în cele din urmă să-și învingă sora malefică, încoronată ca regină a trollilor. Pornind din Enchanted Kingdom, vei călători prin patru ținuturi tematice distinse, grupate în jurul Badlands. Printre locațiile în care se desfășoară nivelurile se găsește un paradis acvatic, o mlaștină cetoasă, un sat înghețat și baza de operații privată a surorii tale, Thorn. În



afară, de puzzle-uri și lupte, ținuturile găzduiesc și orașele în care locuitorii te primesc mai mult sau mai puțin calduros. Datorită faptului că așezările sunt pline de NPC-uri care-și văd de treaba lor (unii mai au și câte un quest pentru tine), respectiv alternării zonelor prietenoase cu cele în care te paște pericolul la fiecare pas, lumea de joc dă o impresie organică și unitară. Producătorii au avut grijă să elimine pe cât posibil timpuri morți: întotdeauna ai ceva de făcut, de împlinit. Singurele momente mai puțin antrenante sunt cele când călătorești prin Badlands în șaua calului. Bravul animal are și nisa-ica abilități de luptă, putând să treci cu el prin hordurile de trolli de parcă ai juca popice.

Acest lucru va fi necesar de mai multe ori, având în vedere că Badlands este principala scenă a războiului dintre armatele de elfi și trolli. Când ajungi la limita puterilor poți să te întorci în Enchanted Kingdoms, unde te poți odihni și recupera.

1001 creaturi

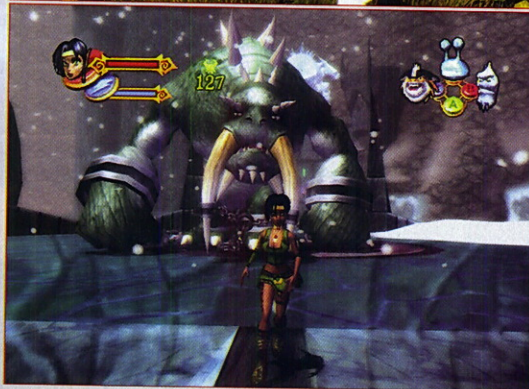
Grimoir-ul magic este sălașul a 10 creaturi, astfel nu e de mirare că cea mai mare parte a gameplay-ului se bazează pe folosirea lor alternativă, neglijând puțin folosirea aspectului de elf a lui Kameo. Aripile ei sunt utile când vine vorba de sărituri de pe marginile prăpăstiilor, iar abilitatea ei de a plana este de mare folos în traversarea rapidă a terenurilor plate - dar în rest, nu prea are utilitate (nici măcar

lovitura ei de kick box). Oricum mult mai distractiv sunt spiritele cu ajutorul cărora eroina se poate transforma printre altele într-o grămadă de pietre care se rostogolesc, într-un dragon ce suflă foc sau într-o plantă care boxează mai ceva ca Mike Tyson. Producătorii au reușit să rupă liniaritatea jocului apelând la abilitățile speciale ale acestor creaturi. Chiar dacă dintr-o zonă ai eliberat deja spiritele captive, va trebui să te mai întorci, unele dintre questuri putând fi îndeplinite doar sub forma unor

spirite salvate spre finalul jocului. Răsplata îndeplinirii acestor quest-uri sunt niște fructe magice care se pot folosi pentru îmbunătățirea abilităților speciale ale creaturilor.

Felul în care-ți poți schimba înfățișarea este puțin mai inco-





Controller-ul de Xbox 360 nu are destule butoane ca să realizeze managementul tuturor creaturilor, astfel cei de la Rare au ales să poți configura pe schimbare rapidă trei dintre acestea. Restul se pot activa dintr-un meniu sau din grimoir-ul magic. Acest lucru devine deranjant în nivelurile în care trebuie să alternezi patru sau mai multe creaturi. Un alt minus al jocului este controlul anevoios al diferitelor înfățișări. De exemplu, controlul lui Deep Blue (o mare masă gelatinosă acvatică) este cât se poate de nereușit: pe lângă faptul că acesta trebuie propulsat sub apă cu ajutorul

unui trigger și manevrat cu unul dintre joystickuri, camera eșuează în a-i urmări mișcările deloc elegante. Frustrarea crește în momentul în care controlul îngreunează lupta oricum destul de dificilă cu unul dintre boși.

Și dacă tot am ajuns la problemă, trebuie menționat și sistemul de sfaturi încorporat. Dacă te blochezi la un puzzle sau nu mai știi ce să faci în continuare poți întotdeauna consulta grimoir-ul magic care-ți va da niște sfaturi. Aceste sfaturi însă nu se adaptează prea bine situației și sunt destul de

monotone, de multe ori nefiind de niciun folos real.

La picnic cu trollii

Luptele din *Kameo* sunt una dintre cele mai mari surse de distracție, chiar dacă în afară de boși nu prea pot fi numite solicitante. Trollii nu reprezintă o provocare prea mare pentru puterile lui Kameo, eliminarea lor decurgând în marea majoritate a cazurilor într-o manieră comică. Există niște trolli care necesită un pic mai mult efort pentru a putea fi învinși (trebuie scoși de sub carapace sau aruncați în foc) dar nimic cu adevărat dificil. Producătorii nu au ezitat să folosească diferite efecte speciale. Atacurile lui Tumble Weed de exemplu, încarcă un indicator special, care ajuns la maximum activează un fel de bullet-time: timpul se încetinește, imaginea de pe ecran devine mai spălăcită, iar tu poți alerga de voie de la oponent la oponent, cotonogindu-i ca la carte. Jocul are o durată respectabilă, cel puțin dacă stai și-l savurezi, rezolvând fiecare sidequest și căutând fiecare bonus sau secret: în jur de 20-25 de ore. Cei care nu sunt așa de curioși și vor doar să treacă prin *Kameo* la fel ca tornadele prin California, pot termina *Elements of Power* în doar 11 ore. Din păcate nu putem vorbi de rejucabilitate prea mare.

Din punct de vedere grafic, jocul este uimitor. Lumea lui

Kameo este foarte colorată și plină de viață. Oriunde s-ar uita omul, se vede grija pentru detaliu a designerilor. *Kameo* arată extraordinar și pe un TV obișnuit, dar efectele de particule și texturile de rezoluție mare se pun cu adevărat în valoare pe un televizor HD (cu cablu HD). Sunetul și muzica sunt pe măsura așteptărilor, și se potrivesc perfect cu lumea vizuală. În plus, timpii de încărcare sunt scurți, iar framerate-ul agățat doar în timpul unora dintre video-urile prerandate.

Kameo te poate ține în priză timp de câteva săptămâni, dându-ți sentimentul că banii investiți în Xbox 360 au meritat cu adevărat. Gameplay-ul este proiectat cu cap, și chiar dacă nu avem de-a face cu un concurent de temut pentru *Zelda*, *Elements of Power* este un joc distractiv și captivant ce merită parcurs în întregime.

VĂNTURACHE

Punctaj KAMEO

PRODUCĂTOR: Rare
PUBLISHER: Microsoft
OFERTANT: BestDealBoutin
PREȚ: 280 lei
VÂRSTĂ: peste 12 ani

PRO & CONTRA

- gameplay distractiv
- lume vizuală spectaculoasă
- coloană sonoră orchestrală

- durata puțină fi mai lungă
- modul cooperativ nu este prea atrăgător



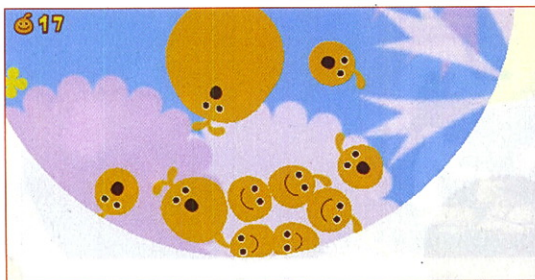
De la 1 martie în chioșcuri!





LocoRoco

Mui Mui? Mui Mui? Știu că sună a enormitate galeristică, dar vă asigur că este doar numele unuiia dintre personajele jocului **LocoRoco, unul dintre cele mai fun și mai... copilărești jocuri pentru PlayStation Portable, dezvoltat de către SCEJ.** Probabil că, dacă aș merge să arunc o jumătate de ochi într-un magazin de specialitate, și aș da peste LocoRoco, l-aș cumpăra pentru verișorul meu de numai 8 anișori, sau pentru prietena mea... și l-aș juca eu și numai eu! He, he, copilul va începe să plângă, prietena mă va sfida toată seara, dar asta e: LocoRoco!



Hahalesc, deci existi!

Aveți în față cel mai ultra, mega bestial joc cu buline. Da, fraților, în jocul de față ne confruntăm cu o bulină, care are un fel de moț în frunte, și nu face altceva decât să se rostogolească și să bage în ea fructe. Super simplu, super practic, super fun! Primim o hartă complet 2D, și bulina în cauză. Utilizând doar trei butoane, cerc, LB și RB, vom avea posibilitatea să ne mișcăm prin nivel în stânga sau în dreapta, conform butonului utilizat. Știu, sună mai gameristic "miști personajul spre dreapta sau spre stânga". Dar vă asigur că nu m-am exprimat greșit. Controlul tău asupra bulinei se dovedește a fi aproape 0. Dacă vrei ca bulina să o ia la sănătoasă, atunci înclini nivelul în partea dreaptă și bulina se va rostogoli, în cel mai amuzant mod posibil, în partea dreaptă. Când traseul bulinei o să fie blocat, atunci este bine să știți că trebuie să apăsați, simultan, LB și RB, iar bulinuța va face un mic hop de te apucă săritul și pe tine. Atenție, nu este indicat să jucați LocoRoco în locuri periculoase, gen terasa blocului, stația de metro etc. Nu de alta, dar cine știe pe capul cui sau pe carbriz vă treziți lipiți! În timp ce vă veți rostogoli bulina și vă veți prăpădi de râs, ochiul vostru va delecta, cu precizie, anumiți pixeli asemănători frunzelor. Curiozitatea vă face să mâncați una, doua, zece, douăzeci, câte apar în nivel, și... mare surpriză, bulina se transformă într-un bulinoi. Ei bine, acum imaginați-vă și voi o ches-

tie rotundă, mare și gelatinoasă, ce se rotește în cel mai stupid mod posibil. Mai adăugați două puncte și o paranteză, pentru față, și este foarte recomandat să aveți ceva apă lângă voi, cine știe, unele persoane pot leșina de râs. În acest moment avem o bulină supraponderală care se mișcă mai greu, sare mult, dar mult mai caraghios, și nu prea mai are loc prin porțiunile din nivel gândite pentru mititelul propriu zis. Aici intervine genialitatea producătorilor. După cum spuneam, în afară de butoanele R și L, avem posibilitatea să folosim și butonul cerc. Odată apăsând aceasta, toată plăcinta se "sparge" în mai multe bulinuțe, ce vor țopăi de zori una pe lângă alta!

Ce să mai spun... jocul acesta este atât de fun, încât nu cred că îmi ajunge spațiul ca să le menționez pe toate în acest articol. De exemplu, avem una bucată bufință care te prinde, te mesteacă, după care te scuipă, dar într-o formă total nouă. Imaginați-vă cum este să rostogolii un dreptunghi peste un dâmb sau să încercați să faceți un salt într-un anumit loc cu acesta.

Unde mai pui că mai apar și băieții răi. Da, da... avem și așa ceva. Un fel de puncte negre și some unusual worms, ce în teorie nu ar trebui să pună probleme nimănui. În practică, cum te-au prins, cum ți-au supt o bulinuță. Acțiunea este simplă. Apare orătanția pe ecran, tu o vezi, sari pe ea sau îi aplici o lovitură sănătoasă, folosindu-te de decor, și se duce direct în coșul de gunoi al memoriei PSP-



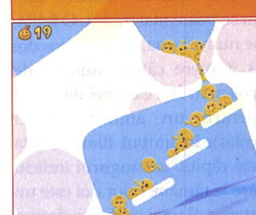
ului. Simpatice, nu?

Simplu, dar nu simplist

Tot ce urmează este o călătorie de plăcere prin lumea jocului. Nivelurile sunt create bestial, level design-ul este simplu, nimic ieșit din comun sau extravagant. Pur și simplu un plan 2D umplut cu foarte multe elemente de genul: trambuline spiralate, zone secrete, jump pad-uri, lifturi naturale sau curenți de aer. Toate acestea, la un loc, fac din LocoRoco o bijuterie de joc, de un gust foarte rar întâlnit. Hrăniți-vă mintea cu următoarele imagini: multe buline, așa cum le vedeți pe cele din imagine, purtate de un curent de aer, ce într-un final, când zoom-ul jocului revine la normal, vor forma o inimă, un fel de I Love You. BESTIAL!

Sunetul jocului este... copilăresc. La auzul fiecărei melodii m-am prăpădit de râs și am mutat volumul pe maximum. Nici nu-mi mai aduc aminte de câte ori mă trezeam râzând ca prostul în Metro, cu o sumedenie de oameni holbându-se la mine, care, probabil, se gândeau "ce naiba mai are și prostul asta!?" sau "tineretul din ziua de azi...". Din păcate nu am cuvinte să definesc mai bine starea pe care ți-o induce jocul. Trebuie să puneți mânuța și să butonați voi înșivă LocoRoco, să vedeți cât de genial și fun este joculețul. În opinia mea, cel mai simplu și stupid joc fun! Mui Mui?

ZULU



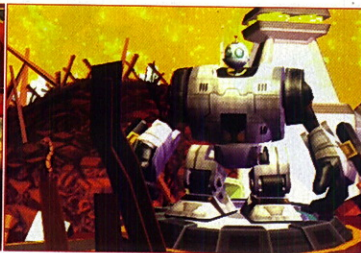
Punctaj LocoRoco

PRODUCĂTOR SCEE
PUBLISHER SCEE
OFERTANT Best Distribution
PREȚ cca. 150 lei
VÂRSTĂ de la 3 ani

PRO & CONTRA

- grafică și level design genial, aerisit și simplist
- un număr satisfăcător de lumi de vizitat
- gameplay incredibil de fun
- sunet: HAHAAHAAH
- multiplayer
- grafică și level design genial...
- olecă repetitiv





Ratchet & Clank: Size Matters

Cinci ani de nebunie, de hoinărit galaxia în lung și în lat, de aruncat în aer tot felul de extraterestri și... da, de salvat lumea de la nenorocire. **Ratchet & Clank** s-au întors. Mai furioși și mai portabili. Dimensiunea nu contează în acest caz!

Având loc imediat după evenimentele din **Ratchet: Deadlocked**, acțiunea jocului îi găsește pe cei doi eroi trăsnîți, Ratchet și amicul său robot - Clank, în vacanță pe o insulă tropicală, căutând ceea ce caută orice erou care se respectă, adică relaxare și distracție. Dar cum orice liniște trebuie perturbată, producătorii au găsit și de această dată un element cum nu se poate mai trăsnit. O fetiță, pe nume Luna, le cere celor doi să îi ofere câteva minute de eroism în fața camerei de filmat (pentru un anume proiect școlar); în timpul filmării, fata este răpită, iar singurul indiciu care le rămâne celor doi este un artefact al unei civilizații despre care s-a auzit numai povești, o așa numită rasă Technomite. Pe parcursul investigației, Ratchet

și Clank se vor găsi afundați într-o adevărată conspirație planetică, care va aduce jucătorului foarte multe ore de butonat și holbat în ecranul PSP-ului.

Din cele declarate de High Impact Studios, știm că gameplay-ul jocului este mai aerisit de unele elemente găsite numai în **Deadlocked**, această decizie fiind, oarecum, luată din dorința noilor producători de a readuce seria la vechiul mod de joc, acela care a făcut din ea o adevărată capodoperă închinată consolei PlayStation 2. În noul titlu vom avea parte de foarte multe environments unice, ce vor putea fi liber explorate pe jos, unele niveluri speciale, care bat spre **Soul Reaver** și, logic, multe arme.

Aparent, când vine vorba despre arsenalul din dotare, Ratchet și Clank nu vor duce lipsă de absolut nimic. Numărul armelor promise să depășească o duzină, iar pentru fiecare armă în parte se vor putea face mai multe upgrade-uri. Ne vom reîntâlni cu Lacerator Laser Gun, Concusson Cannon, Bee Mine Glove sau Laser

Tracer. Așa că, dacă sunteți pasionați numai de eliminarea adversarilor, atunci trebuie să vă spun că **Size Matters** nu vă va dezamăgi așteptările.

De altfel, a fost introdus și un sistem ce oarecum mă face să reamintesc de modul de joc din **TES IV: Oblivion**: cu cât veți folosi mai mult o anumită armă, experiența cu acea armă va crește și va duce la un eventual level up, implicit upgrade al armei. Obținerea armelor și a gadget-urilor se va face prin metoda tradițională. Jucătorul se duce la magazin unde, în limita buzunarului, va pune mâna pe un echipament mai eficient și mai distrugător. Conform celor promise până în acest moment, echipamentul din dotare va mulțumi orice fan dedicat al seriei.

Mai sunt disponibile, de la "Sprout-o-Matic" - prin intermediul căruia vei avea posibilitatea să aduci plantele la viață și să le controlezi după bunul plac, până la un fel de snowboard, oferit jucătorului pentru a parcurge, mai rapid, hărțile jocului.

Nici modul multiplayer nu a fost deloc ignorat. Vom avea parte de celebrele **Deathmatch** și **Capture the Flag**, dar și de câteva moduri complet noi, în privința cărora aș prefer să păstrez, pentru moment, tăcerea.

Nici la capitolul "calitate vizuală" jocul pare-se că nu va veni nepregătit. Nivelurile nu se vor prezenta precum un tunel frumos decorat și redecorat de o mie de ori, sau mai știu eu ce altă lipsă de imaginație a designer-ilor. Spațiile vor fi deschise și aerisite, iar level design-ul pare destul de apropiat de ceea ce am văzut în jocurile pentru PS 2, personajele fiind modelate foarte generos.

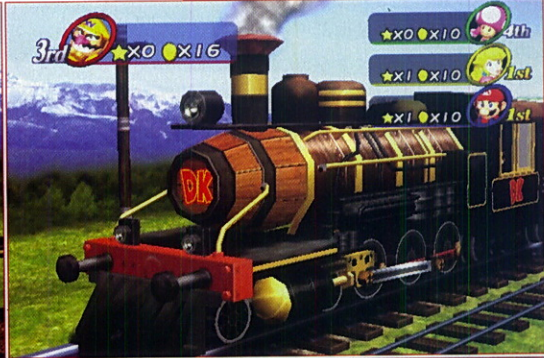
Eh, după cum bine cunoașteți și voi, una este socoteala de acasă, alta este cea din târg. Din punctul nostru de vedere, High Impact Studios poate să declare tot ce îi pofteste inima. De restul ne ocupăm noi, aici în baza subterană **NEXT**.

I'll be back!

ZULU



Producător: Hudson Ofertant: Nintendo Termen: trim. II 2007



Mario Party 8

Ultima găselniță a celor de la Nintendo în materie de mini-games stă pe vine, urmând a invada cu furie Wii-ul, cândva, în trimestrul al II-lea al lui 2007. Pentru prima dată în istoria seriei, jucătorii vor beneficia de controlul senzational oferit de Wiimote, acesta urmând a fi folosit în cele mai ciudate moduri cu putință pentru a-ți duce la bun sfârșit misiunile. La event-ul Nintendo World din Nagoya, Japonia, producătorii au decis să prezinte atât publicului larg, cât și presei de specialitate, câteva din elementele inovative ale titlului, punându-ne la dispoziție nu mai puțin de 6 mini-game-uri (jocul final va fi binecuvântat cu mult mai multe), pe care toată lumea a putut să le încerce. Partea simpatcă (ce ține, dacă vreți, și de factorul diversitate), este faptul că fiecare joc în sine necesită folosirea

Wiimote-ului în moduri diferite. De exemplu, unul dintre acestea, în care trebuie să alegi monede din apă, bungie jumping style, necesită poziționarea orizontală a Wiimote-ului și manevrarea acestuia prin mișcări spre stânga și spre dreapta. Același lucru se poate spune și despre cel de-al doilea mini-game, un puzzle în care trebuie să aranjezi un număr de bile în funcție de culorile acestora. Celelalte titluri încorporate au, spre deosebire de această utilitate generică a controller-ului, un uz ceva mai specific al Wiimote-ului, cum ar fi un joc de "ridicare a steagului pe catarg", altul în care trebuie să scuturi pad-ul ca bezmeticul pentru a face o sticlă de suc să explodeze cât mai spectaculos, un altul în care folosești un lasou pentru a prinde tot soiul de butoaie (ce mai, Vestul Sălbatic virtual), și un targeting

game cu ritm alert, în care trebuie să țintești cele mai mari scoruri de pe ecran.

Per ansamblu, controlul pare a se prezenta ceva mai comod decât cel întâlnit în **Super Mario Galaxy**, însă ceva mai puțin precis; producătorii au, în schimb, foarte mult timp la dispoziție pentru a ajusta situația. Jocul a fost gândit cu un singur scop în minte, și anume distracția în grup. Până la patru jucă-

tori, fiecare cu Wiimote-ul pregătit de acțiune, se vor putea confrunta în fața televizorului iar **Mario Party 8** promite clipe memorabile. Tot ceea ce Nintendo ne-a prezentat până acum din acest titlu se încheagă de minune, este un joc de familie numai bun pentru a purta mai departe elementele esențiale cu care Wii și-a câștigat până acum fanii.

CIUMA





Ghost Rider



Să spui că Ghost Rider seamănă cu Casper, este ca și cum ai spune că acest film a adus cea mai bună interpretare a lui Nicholas Cage... fals, fără doar și poate.

Vestea bună e că jocul nu este adaptarea filmului, ci a benzilor desenate, dar chiar și așa, în afară de conținutul bonus, Ghost Rider eșuează în fața așteptărilor fanilor.

Pentru cei care nu cunosc istoria acestei serii de BD și s-au dus la cinema doar să vadă cum nu se arde fundul lui Cage pe șaua înflăcărată, le spunem că eroul principal este Johnny Blaze, unul dintre nenumărații tineri creduli care au căzut pradă super-ofertei lui Mefisto. Johnny nu a vrut nici bogății, nici faimă și nici puterea de a domina lumea; el și-a dorit "numai" vindecarea tatălui său de cancer. Zis și făcut! Părintele vindecat moare însă într-un oribil accident, fiul

său fiind condamnat să se transforme într-un ambulant scheleton mereu aflat pe jar...

În joc, dragul de Mephistosles îl atrage pe Johnny în Infern pentru a face un nou târg cu el: dacă tot a pornit cruciadă împotriva a tot ce e malefic, ar putea la fel de bine să-l ajute pe Lordul Întunericului să facă ordine printre demonii care chefuiesc pe Pământ. Bătrânul Mefisto e cam presat de timp din cauza unei înțelegeri făcute cu Raiul: el conduce Iadul atât timp cât nu permite ca Pământ-



tul să fie distrus de minionii Iadului. Aceste lucruri nu sunt prea bine explicate de cinematiile jocului, dar nici muritorii de rând care nu cunosc istoria **Ghost Rider** nu trebuie să dispare. Printre numeroasele materiale bonus care au fost înghestate pe disc se găsesc și primele versiuni digitale ale primelor BD-uri din care se poate afla povestea cadru.

Din punct de vedere tehnic, avem de-a face cu un beat 'em up, care te pune să traversezi diferite camere biciuind tot ce iese în calea ta. Când n-a mai rămas nici cenușă de demon prin preajmă, și ai adunat toate obiectele colecționabile, poți să continui și să intri în camera următoare. Luptele se bazează pe combo-uri spectaculoase compuse din atacuri cu pumnii, cu shotgun-ul și cu biciul înflăcărât, confecționat din lanț de

oțel în loc de piele. Din cauza lipsei posibilității de țintire și a muniției limitate, shotgun-ul se va dovedi util mai ales împotriva oponentilor mai mari. În afară de combo-uri există și două atacuri speciale: Retribution și Pendant Stare. Folosirea acestora este condiționată de adunarea spiritelor demonilor învinși. Totul ar fi bine și frumos, dacă producătorii ar fi dat dovadă de mai multă creativitate și mai multă inspirație. Primele ore de joc sunt deosebit de palpitate și-ți cresc nivelul adrenalinei până în ceruri, dar apoi te vei pleshti luptând cu aceeași oponenti, folosind aceleași mișcări. Chiar și când se mai schimbă skin-ul adversarilor, gameplay-ul rămâne destul de repetitiv și AI-ul la fel de prost crescut. Până și boșii secundari se repetă aproape la infinit. O pată de culoare proas-

pătă o reprezintă nivelurile în care te afli în șaua motocicletei tale diabolice. Scenele când străbați Route 666 din Iad au o atmosferă deosebită, rupând într-o oarecare măsură monotonia căsăpirii de monștri. Problema e că numărul acrobațiilor ce se pot executa este destul de mic, iar monștrii se repetă în aceeași manieră.

Cu obiectele adunate în joc se pot achiziționa diferite upgrade-uri și se poate debloca drumul spre conținutul bonus. În afară de benzile desenate deja amintite, găsim mai multe secvențe video de tip "making of" și artwork-uri. Acestea sunt un motiv în plus pentru fanii seriei pentru a-și cumpăra jocul. Trebuie să recunoaștem că în pofida defectelor sale, **Ghost Rider** are o atmosferă plăcută și un flair aparte, datorită cărora te captivează și te țin-

tuieste în fața televizorului pentru o scurtă perioadă de timp. Jocul oferă o distracție de o după masă sau două, conținutul bonus putând fi deblocat în trei sau patru ore, nici durata totală a jocului nedepășind șase ore. De asemenea, rejucabilitatea este nulă. Scurt, dar intens, **Ghost Rider** este un joc obligatoriu pentru fanii filmului sau a BD-urilor.

VĂNTURACHE

Punctaj **GHOST RIDER**

PRODUCĂTOR Climax
PUBLISHER 2K Games
OFERTANT Best Distribution
PREȚ 180 lei
VÂRSTĂ peste 12 ani

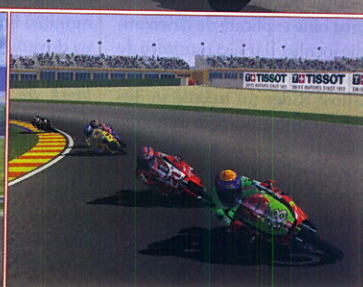
PRO & CONTRA

- cursule cu motociclete
- combo-uri spectaculoase
- design repetitiv
- foarte scurt



DE CÂND S-A SCUMPIȚ CURENTUL e mai ieftin să folosească energia fulgerului

DEGEABA EȘTI nalt ca bradu dacă ești prost ca gardu



MotoGP 4

Dacă nu sunteți fani ai sportului și nu știți ce înseamnă MotoGP, dați-mi voie să vă luminez: e competiția numărul unu mondială în ceea ce privește motocicletele. **Lăsați baltă ceea ce vedeți la televizor, sărituri artistice, indivizi care "reușesc" pe doar două roți minunății de te doare capul, sportul acesta e dedicat vitezei și acurateței.**

Spectacolul vine de la sine.

Casca pe cap, mâna pe ambreaj

Valentino Rossi. Așa mai discutăm, dragii mei! Este, probabil (și aici îmi va sări în cap o grămadă consistentă de antifani puși pe șotii) cel mai eficient pilot de motociclete din lume - a reușit de toate, a câștigat tot ce se putea câștiga, și a făcut mai mulți bani decât face surioara mea mai mică la cea de-a doua slujbă a sa. Și credeți-

mă pe cuvânt, e o slujbă bănoasă... Cățărât pe o Yamaha cât toate zilele (despre care se spune și acum că este un motor... inferior din punct de vedere tehnic), individul de față, oricât ar fi el de italian și de macaronar, își știe meseria.

La fel și cei de la Namco. Meserie, dom'le, învățată de peste continent, mare, și de peste ocean. Ne-au adus multe MotoGP-uri, ultimul dintre ele

fiind unul dintre cele mai reușite titluri ale genului - incluzând fizica - motocicleta ta de zile mari putea fi înclinată în toate direcțiile posibile cu al său centru de greutate, și toate acestea aveau un impact surprinzător asupra modului în care te prăbușeai, ca un novice, de pe "armăsar". Ei bine, Namco au luat jocul, l-au șlefuit, ș-au dat cu pudră și cu alte șmecherii estetice, au introdus o grafică

îmbunătățită, fizică și sunete reușite, toate acestea în vederea unui titlu superb, puternic, foarte bine încheiat și pe măsura așteptărilor. În primul rând, fizica jocului îl face mult mai... pe gustul tuturor, mai realist, iar fanii sportului din viața de zi cu zi vor aprecia diferențele între el și predecesori. Avem, în plus, parte de clasele 125 și 250 (ceea ce dă titlului o jucabilitate mult mai îndelungată)! Asta nu în-



seamnă doar prezența a mai multor motociclete pe panoplia de oferte, ci și diferențe notabile în ceea ce privește gameplay-ul - diferențele între diversele clase de calibru fiind mai mult decât notabile. Un exemplu clasic ar fi diferența dintre 125, unde numele jocului își păstrează tradiția din realitate și necesită skill și tactică, sau clasa **Moto GP**, unde jucătorul trebuie să aplece ca dementul pe accelerație și să atingă viteze fabuloase cât mai repede cu un puțință, fără a se răsturna ca un inițiat ce de abia a pus mâna pe cârmă.

Teoria piciorului rupt

Datorită introducerii celor două noi clase, 125 și 250, modul season a suferit și el ceva modificări substanțiale. Mai exact, va trebui să începem primul nostru sezon cu clasa 125,

iar dacă reușim să ne calificăm, vom trece mai departe la 250, și așa mai departe. Ca un adevărat pilot de curse, ce mai! Evident, acest mod de abordare poate fi nițel cam neplăcut pentru cei ce vor să se arunce din start pe scaunul motocicletelor de putere mare, însă, asta este, nu toată lumea s-a născut român, nu toată lumea poate sări calul după cum îi trece prin cap. Avem la dispoziție modulele arcade sau tome trail pentru a face toate acestea în **Moto GP**, chiar dacă încercăm să evităm cu dibăcie modul season. Pentru cei mai puțin pasionați de motociclete sau, de ce nu, pentru cei care nu consideră jocurile de curse un bun necesar, există un training mode, prin intermediul căruia putem învăța toate aspectele esențiale legate de motociclete. De la câți cilindri are, cât cântărește, ce

culoare are, cu ce se mănâncă, și cu cât se vinde la talcioc după ce ai furat-o de pe pistă. Este un mod foarte util pentru cei ce vor să progreseze prin diversele dificultăți ale jocului și prin diferitele probe ce pot, nu de puține ori, pune bețe în roate "combatanților". Pe parcurs ce te familiarizezi cu jocul (și, în mod evident, devii din ce în ce mai experimentat în toate șmecheriile ce țin de pilotaj), vei câștiga o sumedenie de GP points, puncte ce vor putea fi folosite ulterior pentru a dobândi acces la o selecție impresionantă de poze sau filmulețe; piloți sau motociclete care, în mod normal, nu ar putea fi accesate. Toate acestea, într-o epică și educativă istorie a motociclismului.

Din punct de vedere grafic, **MotoGP 4** arată mult mai bine decât titlurile precedente ale seriei. Motoarele și piloții sunt

foarte bine detațiați, iar animațiile sunt plăcute, chiar surprinzător de plăcute. Pistele sunt, poate, cele mai plictisitoare dintre toate, dacă le putem spune așa, fiind terne și repetitive, dar, de ce să nu recunoaștem, în viața de zi cu zi, așa sunt toate. La capitolul sunet, producătorii au făcut o treabă cum nu se poate mai bună, efectele motocicletelor fiind realiste și potrivindu-se perfect cu gameplay-ul.

MotoGP 4 are multe de oferit, ca sequel. Namco a pus mult efort în acest "update", iar toate zonele în care acest titlu excellează sunt fantastic realizate. Dacă v-ați dorit vreodată să picați cu fruntea sus de pe o motocicletă, acum este momentul.

CIUMA



Punctaj MOTOGP 4

PRODUCĂTOR Namco
PUBLISHER Namco
OFERTANT Best Distribution
PREȚ cca. 120 lei
VÂRSTĂ de la 12 ani

PRO & CONTRA

- Noi clase
- Fizică bună
- Pistele monotone
- Control discutabil





Midnight Club 3: Dub Edition

Piața de jocuri cu mașini, fie ea orientată spre console, fie spre PC, devine din ce în ce mai saturată cu tot felul de titluri comerciale, pline de stereotipuri, drept pentru care produsul celor de la Rockstar, **Midnight Club 3**, poate deveni pentru mulți o gură nesperată de aer, într-un plin centru de oraș intoxicat cu fum de Carbon sau alte elemente toxice.

Vrooomm, vrooomm!

Nu vom da peste tinere domnișoare ce poartă blugi mulați sau bikini, nici peste tot soiul de reclame la diverse mărci electrotehnice. Nici măcar vreun story mode banal, furat românește din scenariul lui The Fast and the Furious. În locul acestor elemente de umplutură, care, sincer, au cam început să mă calce pe nervi în mai toate jocurile cu mașini actuale, avem de-a face cu un

arcade racer aproape clasic, plin de mașini licențiate și de metode diverse de a le customiza. Evident, titlul nu putea veni fără nisaiva bube purulente, însă putem trece alegru peste ele, pentru a spune că **Midnight Club 3** este plăcut, antrenant, și va satisface, cu siguranță, fanii genului.

Ca și jocurile precedente ale seriei, **MC3** ne pune la dispoziție un oraș open-ended, pe șoselele căruia ne putem face de

cap cum credem de cuviință. De fapt, avem de-a face cu trei orașe; începem, ca niște proaspeți lămâiști ce suntem, să pedalăm pe străzile din San Diego, după care vom avea posibilitatea de a ne aventura în Atlanta și Detroit. Fiecare dintre acestea este plin până la refuz de poteci întortocheate, scurtături sau trambuline speciale, pe care le vom descoperi, cu muncă și răbdare, doar după ce devenim cât de cât familiari cu

peisajul. Din fericire, producătorii ne oferă șansa de a ne familiariza cu toate acestea prin intermediul unui cruise mode, în care pur și simplu conduci și explorezi orașul - și, credeți-mă, nu este atât de plictisitor precum pare, în special datorită multitudinii de logo-uri Rockstar ascunse, a căror colectare integrală îți va garanta tot soiul de bonusuri. În plus, este cum nu se poate mai util să cunoști toate secretele cartierului, pen-

tru a profita din plin atunci când vine timpul curselor. Multe dintre acestea sunt curse checkpoint - adică teale străzile metropolei sunt împânzite cu puncte de interes la care trebuie să ajungem, de foarte multe ori existând cel puțin două căi pe care o putem face. Jumătate din calupul de provocare este, practic, descoperirea metodei optime de a ajunge într-un anumit loc înaintea adversarului. Există, ce-i drept, o problemă în structura acestui mod de joc - poate deveni, nu de puține ori, frustrant, în special când vine vorba de curse cu grad de dificultate ridicat, mai ales dacă nu cunoaștem bine zona, deoarece nu vom ști niciodată unde se află obstacolele, sau unde se află curba și scurtătura salvatoare. Din fericire, producătorii ne-au pus la dispoziție și niște moduri point-to-point sau timed, pentru a adăuga niscaiva varietate... și pentru a mai tăia elanul frustrării de care vă spuneam anterior.

Am carnetul meu, sunt pionier

Spuneam undeva mai sus că **Midnight Club 3** este un arcade racer, așadar, cei care caută fie și o minusculă particulă de realism, pot să-și ia gândul de la acest titlu. Fizica jocului este orientată, ca în orice alt arcade care se respectă, spre sărituri spectaculoase, luarea curbelor la viteze care i-ar face și pe taximetriștii bucureșteni să leșine, ciocniri puternice și, nu în ultimul rând, acțiune și adrenalină.

Controlul este unul destul de simplu de învățat, chiar dacă diferă, în termeni de sensibilitate și alte alea, în funcție de clasa de mașini aleasă. Cu peste 60 de "trotinete" licențiate, jocul oferă o gamă cum nu se poate mai variată pentru toți consumatorii, camioane, SUV-uri, motocicletele sau automobile de lux. H2 Hummer, Mitsubishi Lancer, Chevy Impala sau Kawasaki Ninja, iată doar câteva dintre modelele pe care le putem alege și, chiar dacă, în principiu, fiecare vehicul este extrem de rapid, toate au "în dotare" slăbiciuni și atribute puternice, atribute care intră în joc odată cu sistemul de mișcări special al jocului. Da, ați auzit bine, mașinile din **MC3** au abilități speciale. Didigoalele pe patru roți imense, cu aere intimidante, pot, de exemplu, să treacă prin trafic ca prin brânză, împrăștiind totul în calea lor; altele folosesc o abilitate ce face mai mult damage mașinilor lovite, iar cele mai rapide tărtăcuțe se pot folosi de un efect ce încetinește timpul, fapt ce îți permite să manevrezi, pentru ceva timp, cu mai multă ușurință prin trafic.

În principiu, **Midnight Madness** este un joc care are darul de a-ți mânca timpul, fie că ești pasionat de mașini, fie că doar cauți un titlu în care să îți versi amarul pentru câteva ore. Arcade prin definiție, viteze de zile mari, plus un teren de joacă imens, ce oferă ample posibilități.

CIUMA



Punctaj MIDNIGHT CLUB 3...

| | |
|------------|-------------------|
| PRODUCĂTOR | Rockstar |
| PUBLISHER | Rockstar |
| OFERTANT | Best Distribution |
| PREȚ | 120 lei |
| VÂRSTĂ | de la 16 ani |

PRO & CONTRA

- Arcade de zile mari
- O sumedenie de mașini

- Probleme de acomodare inițiale
- Implementarea grăbită a unor features



Producător: Grin - PC/Red Storm - Xbox 360 Oferant: Ubisoft Termen: martie 2007



Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Unul dintre cele mai bune jocuri apărute în primul anșor de viață al Xbox 360 a fost, cu siguranță, Ghost Recon Advanced Warfighter, FPS publicat de Ubisoft, unul dintre primele titluri care au masat pe Live mii de jucători. **Luna aceasta apare sequel-ul, care promite să vină cu o serie de inovații și adăugiri ce vor să aducă un vânticel proaspăt în mecanicile de joc. Undeva, între Statele Unite și Mexic, Scott Mitchell și echipa fantomelor se pregătesc intens de luptă.**

Cum va fi versiunea pentru PC?

Ca să răspundem acestei incitante întrebări, cred că cel mai bine este să vedem câteva dintre problemele primului Ghost Recon: Advanced Warfighter.

Prost optimizat și plin de bug-uri

GRAW 2 este urmit de același engine 3D, aidoma frățiorului său. Cei de la Grin ne asigură că performanțele acestuia au fost îmbunătățite

cu 40%. Mda, din câte am văzut până acum, hărțile par să afișeze mai multe poligoane și jocul este destul de fluid. În plus, acțiunea nu se mai desfășoară într-un oraș pustiu în care totul părea de culoare gălbui-gri. Despre grafică nu aș putea spune că este fascinantă, dar cel puțin decorurile sunt mai variate: faleză muntoasă, buncăre subterane, un baraj, orașe etc.

Probleme cu AI-ul

Grin ne asigură și în această privință că oamenii noștri sunt cei mai inteligenți și că pathfinding-ul lor a fost îmbunătățit. Până la apariția jocului, haideți să-i credem pe cuvânt. Partea bună este că dezvoltării au lăsat baltă ideea poziționării camarazilor noștri în mod automat under cover. Dacă rețineți, în **GRAW**, soldații noștri (imbecili) se

ascundeau prin cele mai neinspirate locuri! Acum, băieții merg exact acolo unde-i trimiți, așa că, dacă ies din cover acum va fi numai vina noastră. Cât despre adversari, și la acest capitol avem o avalanșă de promisiuni. Să vedem și să nu ne indoim de buna credință a celor de la Grin.



Credeam că am rezolvat criza mexicană odată cu eliminarea generalului Carlos Ontiveros, inițiatorul loviturii de stat, dar, din păcate, situația s-a dovedit a fi mai complexă și mai greu de soluționat. Suntem în anul 2014 și facțiunea rebelă mexicană, fidelă generalului insurgent, s-a întors la putere, dezlanțuind un conflict la scară mare contra fidelilor președintelui, care face parte din "băieții buni", din moment

ce este de partea americanilor. Rezultatul este un adevărat război civil care se extinde pe întreg teritoriul Mexicului.

Dar amenințarea nu se oprește numai la granițele acestui stat, căci guerilleros vor să dezlanțuie un atac asupra Statelor Unite, concentrându-și forțele la granița meridională a Texasului (acolo unde, într-un viitor apropiat, s-ar putea să se afle un zid care să despartă Mexicul de SUA), având drept

țintă orașul El Paso. În fața acestei situații critice, fantomele se întorc în acțiune aducând cu sine întregul arsenal tactic de care dispun.

În bocancii lui Scott Mitchell, va trebui să dezamorsăm pericolul care amenință SUA și să reducem la tăcere odată pentru totdeauna rebeliunea mexicană. Pentru aceasta avem la dispoziție 72 de ore.

Noutăți plăcute

Noul episod începe cu un tutorial, lung și foarte detaliat, dar peste care puteți trece dacă ați jucat GRAW, din care învățați cum să vă mișcați și cum să dați comenzile camarazilor de echipă. Pe câmpul de luptă al gameplay-ului nu avem variațiuni deosebite, dat fiind faptul că jucabilitatea este în mare măsură aceeași, adică se ia una bucată FPS first sau third person, în care jucătorul este însoțit de trei

Liniaritate, spirit tactic redus

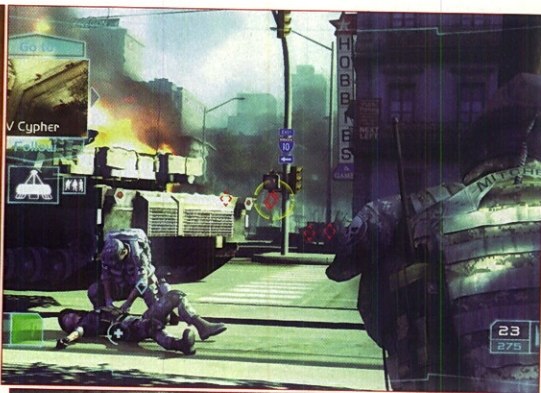
Adversarii sunt plasați în mod semi-aleator. Cum nu poți să le memorezi poziția, trebuie să te pui să gândești (nu că ar fi o dramă, Doamne ferește!). Apoi, unele hărți sunt concepute ca niște arene deschise. Ai de ales dacă să intri ca-n urdă, să ocolești obiectivul, să te infiltrezi, să încerci ținta etc. O sumedenie de tactici, ceea ce

este, în sfârșit... **Ghost Recon** adevărat! O altă particularitate: adversarii nu mai sunt avertizați automat de prezența noastră, imediat ce ne apropiem de ei. Dacă le cerem fantomelor să se miște cu discreție, și dacă înaintăm prin zonele întunecoase, ne putem apropia de sentințele și le putem lua gâtul acestora în cel mai religios silențiu. În **GRAW**, întregul gameplay constă în

apropierea de adversar, punerea under cover și... trageri de voie! Acum, dacă petreci ceva vreme observând și planificându-ți atacul, ești recompensat. Încă ceva foarte important: au dispărut checkpoints și quicksaves, așa că acum putem slava când vrem noi, dar numai în afara luptelor. E chiar OK!

GRAW 2 pare mult mai reușit decât prequel-ul. Toți cei cărora le-a plă-

cut acesta pe PC vor fi surprinși de inovațiile pe care le aduce partea a doua în gameplay. Celor cărora nu le-a plăcut **GRAW** nu putem decât să le spunem că Ubisoft și Grin au înțeles care erau defectele jocului și au făcut eforturi uriașe ca să le corecteze. Pentru un titlu dezvoltat în mai puțin de un an, **Ghost Recon: Advanced Warfighter** se prezintă foarte bine și pe PC.



camarazi cărora le împarte cu dărnicie comenzi comportamentale. Fiecare misiune este împărțită într-o serie de checkpoints, marcate adesea de o întâlnire cu un M.U.L.E., un mijloc de transport grație căruia te poți vindeca și îți poți reîncărca armele. Marea noutate este că acest mijloc poate fi condus, selectându-l cu cross-ul și trecând la perspectiva first person. Utilizând aceeași tehnică, poți trece la first person în oricare dintre camarazi și poți da ordine celorlalți. Adică, îi poți trimite prin împrejurimi pe toate hărțile fără să-i miști măcar un fir de păr lui Mitchell, dat fiind că, din perspectiva first person, poți să continui să dai ordine. Între altele, unul dintre cei trei este medic, așa că îl poate vindeca pe Mitchell, fapt care deschide posibilitatea salvării propriiei piei în momentele de respiro. AI-ul pare foarte bun, și manevrarea soldaților se poate face foarte exact. Hărțile sunt foarte vaste și sunt dezvoltate pe verticală, cu dealuri, și chiar adevărate urcușuri și coborâșuri abrupte.

Componenta strategică apare, deci, mult mai bine approfondită decât în prequel, cu locații care te îndeamnă la elaborarea de tactici. O altă noutate este posibilitatea pilotării unei Drone, cu ajutorul căreia observi prezența adversarilor pe hartă. Pe lângă că îi indică direcția pe care să o urmeze,

acum o poți pilota liber și exploata fiecare zonă în cel mai mic detaliu.

O altă noutate care îți sare în ochi este rutina care reglează ciclul zi-noapte al jocului. Schimbarea este foarte subtilă: umbrele se succed odată cu lăsarea serii, proiectându-se pe elementele de fundal, și lumina scenei se modifică într-o manieră foarte credibilă. Ceea ce te frapază în modul cel mai pozitiv posibil este lipsa scăderilor de framerate și a acelor probleme de Vsync care au minat impactul grafic al primului capitol. Îmbunătățirile aduse ne promit o jucabilitate foarte imersivă și grație utilizării masive de efecte de lumini și a ceea ce se poate numi cele mai impresionante explozii văzute până acum pe Xbox 360. Obiectelor care sar în aer în urma oricărei detonări li se aplică diferite rutine de gestiune fizică care fac mai credibil tot ce se întâmplă pe ecran. Includeerea elementelor climatice, cum este ploaia, e una dintre celelalte noutăți ale lui **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2** care ne promite gameplay cu caru' atât în single, cât și în multiplayer. Luna viitoare vom vedea clar cum stau lucrurile cu acest sequel și cât de mult reușește să revină la bazele unei serii de cult în rândurile fanilor FPS-urilor tactice.

de Alex Căpățanu

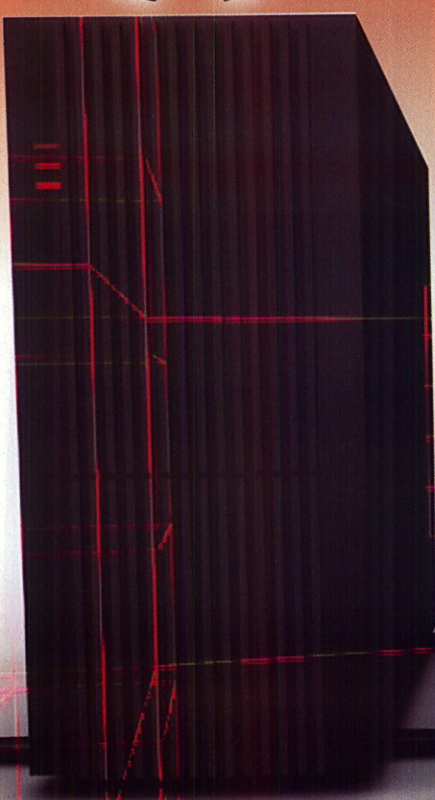
STRĂINUL





CELE MAI BUNE JOCURILE
LE VEZI LA DUBLUCLICK
CU ALIN ȘERBAN GABOR

Luni 17:00
Marți 11:30
Sâmbătă 14:00



DUBLUCLICK

www.dubluclick.ro

gas@dubluclick.ro

PCGames

best
distribution


UBISOFT



Samsung YP-K5

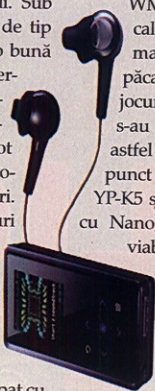


Piața este plină de mp3 playere

și trebuie să recunoaștem că este destul de greu să aduci ceva cu adevărat nou în acest domeniu. O capacitate de stocare mai mare, dimensiuni reduse, un design mai atractiv - acestea sunt cele trei direcții în care continuă dezvoltarea cutiuțelor muzicale. Însă Samsung a reușit din nou să ne demonstreze că există lucruri cu adevărat noi sub Soare. Design-ul exclusiv al lui YP-K5, atrage de la prima vedere: pe cărămida neagră nu se observă nici afișajul și nici controalele. Acționând butonul de pornire aflat pe lateral, aparatul prinde viață și dezvăluie afișajul OLED de 17 țoli. Sub ecran apar și butoanele de tip touchscreen, care oferă o bună manevrabilitate a player-ului. Cei care se îngrijorează din cauza suprafeței lucioase sensibile se pot liniști, învelișul rezistă deosebit de bine la zgârieturi. Spre deosebire de iPod-uri la care, în pofida celei mai atente folosiri tot se zgârie ecranul, la YP-K5 plasticul din care a fost confecționat panoul frontal, s-a dovedit a fi rezistent. Modelul de bază este echipat cu

1 GB de memorie, dar se pot comanda și versiuni cu 2 sau 4 GB.

Chiar și așa, nu prea înțelege omul de ce e atât de gros player-ul. Secretul se dezvăluie în momentul în care deschidem aparatul și apar boxele incluse. Calitatea sunetului redat de acestea este surprinzător de bună, chiar și cu volumul dat la maxim. Această funcție devine utilă în momentul în care vrei să ascuți muzică sau radio cu prietenii alături. Închizându-l la loc, gadget-ul se comportă ca un player obișnuit. Și nu doar boxele, dar și căștile cu o formă ergonomică au o calitate deosebit de bună. Printre funcțiile lui YP-K5 se numără suportul WMA, Mp3, Jpg, radioul, calendarul și meniul în mai multe limbi. Din păcate pentru împătimitii jocurilor, producătorii nu s-au gândit să includă și astfel de "distracții". Din punct de vedere al prețului YP-K5 se află la același nivel cu Nano, fiind o alternativă viabilă pentru eventualii nemulțumiți de iPod.



www.samsung.com

VĂNTURACHE



Carcase XG

Privind oferta magazinelor IT, putem afirma cu inima împăcată că fanii moding-ului nu prea mai au de

ce să se plângă nici pe plăciurile noastre pitorești. Pe lângă ventilatoare felurite și neoane de toate culorile și formele, cataloa-

gele magazinelor conțin deja din în ce mai multe carcase speciale gata asamblate. Cei care-și doresc o carcasă unică și specta-

culoasă, dar nu au cunoștințele necesare fabricării sau modificării uneia, sunt invitați să arunce o privire asupra produselor XG.

XG Sidewinder 2



Prima carcasă este disponibilă în trei culori: roșu, galben și albastru. Expirând mândria patriotică din plămâni umflați atletici, observăm faptul că, datorită acoperirii plașelor de oțel de 0.6 mm cu fațete din plastic, Sidewinder 2 seamănă cel mai bine cu o mașină sport. Proeminentele nișe de aerisire amplasate frontal și lateral asigură o bună circulație a aerului în interiorul carcasei. Înăuntru a fost amplasat un ventilator albastru, care se vede cel mai bine noaptea. Iluminarea carcasei este destul

de discretă, datorită faptului că plexiglass-ul de pe panoul lateral nu lasă să se vadă întregul interior: lumina iese din interior pe diferite nișe cu model oblic. În spatele panoului frontal găsim conectoarele USB și FireWire, respectiv ieșirile audio obișnuite. Carcasa suportă montarea a patru hard discuri și a trei unități optice. În afară de acestea mai rămâne loc pentru două ventilatoare, unul din lăcașuri fiind deja ocupat de ventilatorul albastru de 80 mm. Datorită design-ului, circulația aerului este bună, dar merită



montat în spate un ventilator de 120 mm pentru a asigura răcirea corespunzătoare.



XG Viper

Viper este cu ceva mai mare decât Sidewinder, spațiul generos permițând asamblarea unor sisteme mai serioase cu SLI sau CrossFire. De asemenea, interiorul mărit permite montarea a șase hard discuri și a patru unități optice. Asamblarea este simplă, plăcile PCI fixându-se fără să fie nevoie de șuruburi. Nici aici nu apar probleme cu circulația aerului, în ambalajul carcasei fiind incluse ventilatorul frontal de 80 mm și cel dorsal de 120 mm. Această carcasă poate fi admirată nu doar noaptea, ci și în timpul zilei, trezind impre-

sia că ne-am mutat în terarii unui prădător înfiorător. "Ochii" viperiei se văd doar pe timp de noapte, dar panoul LCD montat între ele oferă în mod constant informații despre cei mai importanți parametri ai sistemului, cum ar fi turația ventilatorului sau data și ora. Datorită faptului că Viper este construită în întregime din aluminiu, nu e de mirare că prețul său este mai mare față de fratele mai mic. Această carcasă este disponibilă în culorile negru, argintiu, albastru sau roșu.

www.xgbox.com
VĂNTURACHE

Game controllers pentru nevoi speciale

Sunt destul de mulți care preferă un gamepad, alții nu vor să audă de altceva decât de tastatură și există și fani ai FPS-ului care nu-și pot imagina existența fără mouse. **Noi am ales o nouă abordare: două controllere speciale care nu se încadrează în niciuna din categoriile menționate.**

Saitek Pro Gamer Command Pad

După ce am fost fermecați de design-ul futurist al acestui gadget am început să ne întrebăm cum se ține în mână. Vă ajutam: nicicum! Command pad se sprijină de masă și apoi se amplasează palma pe el. Știu că sună incredibil, dar acest mic pad cu doar 20 de butoane poate înlocui o întreagă tastatură - după ce ai reușit să te acomodezi cu el. Secretul constă în asocierea combinațiilor de butoane pentru funcțiile dorite, în toate cele trei moduri de funcționare: general, FPS, RTS. Acest lucru înseamnă că Shift+10 poate

avea altă funcție în fiecare dintre cele trei moduri. În total se pot activa 144 de funcții - un număr mai mult decât suficient pentru orice jucător. Datorită iluminării, pad-ul se poate folosi și pe timp de noapte. În funcție de modul de funcționare ales, dintre taste va pâlpâi o lumină verzuie, roșie sau albastră. În afară de logo-ul roșu Saitek proiectat pe masă, se mai remarcă și mini joystick-ul care poate fi acționat cu degetul mare. Cu ajutorul soft-ului inclus în pachet, fiecare utilizator își poate configura liber controller-ul pentru fiecare joc în

parte. Procesul nu este tocmai ușor, dar merită. După câteva ore de joc, Command Pad-ul pare mai natural de folosit decât orice tastatură. Datorită sprijinului de palmă ajustabil, pad-

ul se potrivește oricărei palme, indiferent de mărimea ei.

www.saitek.com



După ce a făcut furori cu tastaturile personalizate pentru diferite jocuri, Ideazon se întoarce cu un nou gadget revoluționar. Fang gamepad-ul seamănă din multe privințe cu produsul celor de la Saitek, diferența majoră fiind lipsa minijoystick-ului. Acest lucru nu trebuie să ne mire însă, deoarece Fang a fost construit urmărind principii complet diferite. Aici avem mult mai multe butoane (în

total 41), astfel eliminându-se necesitatea folosirii de combinații.

Amplasarea butoanelor este mult mai logică și face controller-ul mai ușor de folosit. Pad-ul este echipat din start cu tehnologia Z engine, care permite recunoașterea a peste 100 de jocuri fără să fie nevoie de setări suplimentare. Reglarea după propriul gust, este disponibilă și acum, dar cei care nu vor să piardă timpul cu așa ceva pot

sări direct la joc. Datorită design-ului simetric, Fang poate fi folosit fără probleme și de stângaci.

Controlul gamepad-ului Ideazon se poate însuși mai ușor și este mai ieftin decât produsul celor de la Saitek, minusul fiind lipsa feeling-ului futurist de... Star Trek.

www.ideazon.com
VÂNTURACHE

Teatrele Cinegames: jocuri în loc de filme

In decembrie anul trecut s-a deschis, în suburbiile Madridului, Cinegames, un teatru care în loc să ruleze filme găzduiește uriașe partide LAN. Majoritatea specialiștilor au privit cel puțin sceptic această inițiativă; se pare însă că în pofida lipsei de încre-

dere în succesul acestuia, Cinegames are un viitor strălucit în față. Pentru doar trei euro îți poți cumpăra accesul într-o astfel de instituție, unde te așteaptă experiența unui LAN party absolut: proiectoare high definition, scaune cu force feed-

back, monitoare personale de 17 țoli, mașini de fum și un sistem de iluminare cu laser. Ochelari 3D nu se oferă, dar prețul se pare că mai include și o porție de popcorn...

VĂNTURACHE



Inspirată de seria Star Trek, această carcasă este cel mai portocaliu lucru care a apărut de la *Half-Life 2* încoace. Mult mai inspirat

decât ultimele serii cu Scott Bakula (mai bine rămânea la Quantum Leap), carcasa se prezintă cu HDD-uri externe, cu panouri amplasate în cele mai

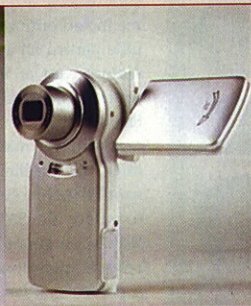
Carcasa Hangar 101 pentru fanii Star Trek

ciudate locuri, și cu sute de ore investite ce puteau fi pierdute mai bine în compania vreunui joc. Această carcasă stărnește admirația oamenilor obișnuți

(adică noi) care ne bucurăm dacă am reușit să montăm sistemul de răcire cu apă fără să inundăm întreg interiorul casei.

VĂNTURACHE

Camcordere acrobatice de la Mustek



Mustek se pare că încearcă să ridice puțin nivelul de calitate al segmentului low-end cu noile sale camcordere.

Atât modelul DV700TZ, cât și DV530TZ se pot mândri cu caracteristici decente, producătorul reușind să păstreze prețurile scăzute. Modelul DV700TZ

este al mai deștept dintre cele două, având zoom optic de 3x, un ecran LCD de 2,5 țoli și un CCD de 7 megapixeli, capabil să captureze imaginea în format MPEG-4 la o rezoluție de 720 x 480 pixeli cu viteză de 30 de cadre pe secundă. Înregistrările se pot stoca în memoria internă de 64 MB, sau se poate adăuga un card de memorie SD. Printre funcțiile suplimentare ale camerei se numără redarea fiș-

erelor mp3.

Modelul DV530TZ reduce puțin din aceste statistici fiind echipat cu CCD de 5 megapixeli ce permite o rezoluție maximă de 640x480 pixeli. Nu lipsește însă ecranul LCD și zoom-ul optic de 3x. Ambele camere sunt planificate să apară în curând pentru prețul de 300, respectiv 230 de dolari.

www.mustek.com

VĂNTURACHE

Sony TP-1

Noul gadget Sony nu este nici o cutie de pălărie high-tech și nici un suport sofisticat pentru hârtie igienică: TP1 este primul PC sferic din lume. Designerii de la Sony au proiectat acest media center PC pentru a se potrivi cu decorul camerei de zi a secolului XXI. Uităndu-ne la formă și culoare nu prea ne dăm seama la a cui cameră de zi s-au gândit, dar, fie... Din punct de vedere tehnic avem de-a face cu fratele mai mic al lui XA-3. Ce lipsește? Sistemul bazat pe Intel Pentium Core 2 Duo nu oferă suportul CableCard, un mare minus pentru pretențioșii tehnologii de ultimă oră. Are în schimb port HDMI care ușurează conectarea la televizor. De asemenea, îi lipsește unitatea Blu-ray, dar are inclus în pachet

Windows Vista Home Premium. TP1 reprezintă pionierul unui val de PC-uri cu formă neobișnuită care se pregătesc să invadeze camerele oamenilor cu bugetul generos. Prețul de 1600 de dolari reprezintă aproximativ jumătate din costurile de achiziție al unui XA-3, dar tot rămâne o sumă cam mare, pe care și-o permit doar fanii pieselor de artă expuse la muzeul Guggenheim...

VĂNTURACHE
www.sony.com



Sony Muteki

Dacă crezi că actuala generație de sistem audio de tip boombox este deja un lux prea mare, aruncă o privire asupra noii extravagante, numite Muteki, de la Sony. Noul sistem se adresează în special locuitorilor țărilor latine, fiind proiectat pentru a anima chefurile Quinceaneras sau Cinco de Mayo. Modelul de top, LBT-ZX80D, se remarcă prin puterea totală de 880 de Wați, suportul karaoke și includerea a trei DVD playere cu suport DivX, MP3, TV out și Dolby Digital. Fratele mai mic, LBT-ZX9, se poate lăuda cu o putere

totală de doar 720 de Wați, unitățile DVD fiind înlocuite de o unitate CD care poate

manevra simultan până la cinci discuri. Ambele sisteme includ opțiuni utile pentru DJ amatori, cum ar fi de exemplu efectele de sunet.

Membrii mai mici ai familiei sunt LBT-ZX6, cu o putere de 560 Wați și cu suport pentru microfon și pentru standardele de sunet

ale jocurilor (de exemplu EAX), respectiv MHC-LX1000 cu o putere de 520 de Wați și o unitate CD care manevrează simultan maxim trei discuri. Versiunile mai ieftine se comercializează pentru 400 de dolari, în timp ce frații mai mari au un preț de 600, respectiv 700 de dolari. Viva la party!

www.sony.com



Desk Cable Organizer

Cei care s-au săturat de jungla cablurilor care împânzesc biroul, și care îți dau impresia că ai mai multe noduri decât un vapor, se vor bucura de noul produs Bird-Electron. Organizatorul de cabluri ajută la menținerea ordinii și a curățeniei pe birou. Având orificii prefabricate pentru cablurile USB, RCA, Zune și cine știe câte altele, această minune a design-ului și a mani-

ei de curățenie a japonezilor se comercializează pentru 55 de dolari.

Întrebarea e dacă se merită... și nu neapărat din cauza prețului piperat, ci din cauza atmosferei pe care o emană un birou dezordonat, unde simți cu adevărat că lucrezi!

www.audiocubes.com

VÂNTURACHE



Boxe wireless și rezistente la apă pentru iPod



Cei care nu pot să renunțe la plăcerile ascultării de muzică clasică nici la fundul mării sau nici în timpul dușului, se vor bucura de noile boxe proiectate pentru player-ul iPod. Acestea nu doar că sunt wireless, dar sunt rezistente și la apă, putând fi montate în cadă, în piscină sau în jacuzzi. Doar iPod-ul și stația de docare

trebuie amplasate într-un loc ferit de umezeală, boxele rezistând fără probleme la orice fel de bălăceală. Sistemul oferă ca bonus mufe de conectare auxiliare, telecomandă, radio FM și ceas deșteptător încorporat - toate acestea pentru numai 200 de dolari.

www.hammacher.com

VÂNTURACHE

Mănușa Bluetooth

Vă mai amintiți de filmul Johnny Mnemonic? Felul în care controla Keanu Reeves calculatorul nu mai este atât de futurist. Noul prototip de mănușă Bluetooth poate fi folosit nu doar ca un controller Wii, ci se poate conecta la orice instrument Bluetooth existent - cel puțin teoretic. Mănușa este confecționată din material acrylic și este echipată cu senzori de mișcare. Folosind

diferite mișcări ale degetelor, se pot transmite diferite semnale de comandă către orice aparat Bluetooth. Domeniul de folosire este deosebit de larg, începând de la jocurile de chitară pentru Wii și terminând cu controlul hărților și imaginilor, realizat în mod similar celor văzute în Minority Report.

www.e4engineering.com

VÂNTURACHE



Motorola StarTac III MS900



Motorola este disperat să repete succesul uriaș de care s-a bucurat RAZR, și recurge la măsuri disperate. Una dintre acestea este învierea legendarului model StarTac. Mulți

al în inimile noastre pentru ediția limitată



dintre noi ne gândim cu nostalgie la vremurile în care acest model a fost telefonul de vis, și păstrăm un loc speci-

din 2004.

Adevărul este însă că modelul StarTac III MS900, cu ale lui aproximativ 100 de grame pare puțin cam îmbătrâ-

nit pentru așteptările noului mileniu. În afara unor lipsuri dureroase pentru obsedații high tech, cum ar fi camera foto și afișajul LCD extern, design-ul simplu se dovedește a fi plăcut și elegant. Producătorii au inclus servicii precum redarea de fișiere mp3, un dicționar electronic, suport e-book cu grad de utilizare îndoielnic, GPS și 128 MB de memorie încorporată. Telefonul cu ecran QVGA de doi țoli, rezistă cu o singură încărcare la 160 de minute de convorbiri sau 300 de ore în mod standby. Producătorii s-au mai lăudat cu o misterioasă funcție de bootare a telefonului influențată de bioritmul actual al utilizatorului.

www.motorola.com
VÂNTURACHE

Panasonic LX87

Panasonic a prezentat de curând două noi DVD playere portabile: LX87-S (în imaginea alăturată) și LS80-K. Ambele modele au fost echipate cu ecrane de 8,5 țoli. Interesant în cazul lui LX87 este durata de funcționare de 12 ore cu un singur set de baterii - record absolut la ora actuală. Player-ul portabil de doar 10 țoli de la Philips, PET102, rezistă doar patru ore (conform datelor oficiale). Fiecare utilizator trebuie să decidă dacă merită timpul de funcționare de trei ori mai lung în schimbul pierderii a 1,5 țoli din ecran. Noile playere Panasonic acoperă toate funcțiile de bază elementare în cazul unui astfel de instrument: reda-

re de fișiere mp3, vizualizare de fișiere JPEG, compatibilitate cu cardurile de memorie de tip SD și SDHC, etc. LX87 se distinge de fratele mai mic și prin prezența unui tv tuner de tip 15Seg. Din păcate, nici aceste playere care vor apărea în magazine la sfârșitul lui aprilie, nu se descurcă prea bine la redări filmelor Xvid.



www.panasonic.co.jp
VÂNTURACHE

"AM GÂNDIT EU DEPARTE, DA' NICI CHIAR AȘA!..."

Jules Verne



TE PREGĂTEȘTE PENTRU VIITOR.

Descoperă noile soluții și tehnologii în comunicații și informatică
la cel mai mare forum IT&C din România!

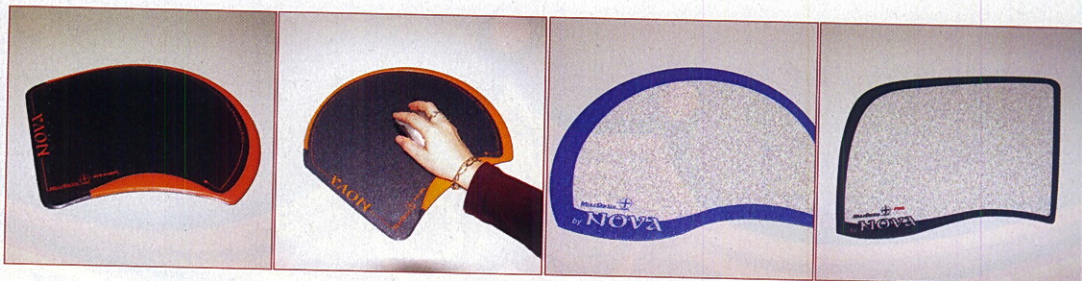


RCS & RDS - furnizor exclusiv de
internet și telefonie la CERF 2007

9 - 13 mai 2007, ediția a XVI-a
Complexul Expozițional Romexpo

Organizator: **EXPOTEK**

Tel: 224.37.33, office@expotek.ro, www.cerf.ro



Mouse PAD-uri pentru gameri...

La început a fost mouse cu bilă, după care firesc s-a evoluat și s-a ajuns la cel optic și apoi la cel cu laser.

Dacă tot vorbesc de începuturi, nu îmi aduc aminte dacă prin 1992 când am început să lucrez cu PC-ul dacă aveam sau

nu covoraș pentru mouse. Undeva prin anii 1995 - '98, mi-am achiziționat un "preș" pentru mouse, sincer nu-mi amintesc cu exactitate data faimoasei achiziții, cert e că aceste produse au evoluat destul de mult. Dacă acum câțiva ani și

în prezent ne putem achiziționa un "covoraș" pentru mouse și la prețul de doi lei, sunt disponibile și mouse pad-uri chiar la prețul de 200 RON.

În acest articol am să vă prezint câteva mouse PAD-uri produse de compania NOVA, în

special pentru gameri, dar și pentru cei care își doresc un mouse pad de calitate.

Și voi începe cu mouse pad-urile destinate gamerilor, care participă la LAN PARTY-uri sau la "concursuri digitale".

NOVA MicroOptic WINNER

NOVA MicroOptic WINNER este un mouse PAD de excepție, produs în Franța; el are culoare gri, iar ca design-ul să fie complet, pe margine este îngrădit cu o "bordură" de culoare portoca-

lie, care are rol să-ți protejeze încheietura mâinii, fiind confecționată dintr-un material de cauciuc fin. Forma lui este interesantă, de altfel imaginea ne spune aproape totul despre acest covoraș. Suprafața pe care

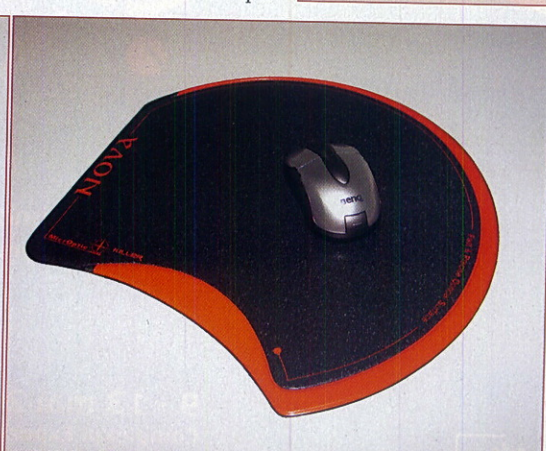
aleargă șoarecele nostru, fie el optic sau dotat cu laser, este compusă din milioane de puncte cu nuanțe de gri deschis până la gri închis. Totuși, nuanțe de gri închis este predominantă. Materialul lui MicroOptic

NOVA MICROOPTIC WINNER

Mouse PAD optic/ laser 8000 DPI
Dimensiuni: 225x225x3 mm
Garantie: 2 ani oferită de producător,
12 luni oferite de distribuitor
Preț: 49,02 lei
Distribuitor: www.darar.ro



NOVA MicroOptic WINNER



NOVA MicroOptic KILLER



NOVA MicroOptic PAD

WINNER pe care se plimbă liniștit șoarecele tău este sensibil zgrunțuros, iar spatele acestui pad este foarte lipicios - instalat pe birou, acesta nu se mai mișcă decât dacă îl dezlipi pești ca pe un abțibild. Odată ce îți pui șoricelul la treabă pe acest covoraș de excepție, el va reacționa mult mai agil și mai exact comparativ cu covorașul pe care l-ai primit "de la bunica ta pe vremurile când erai tânăr și jucai Solitaire în Windows 95". Sentimentul de viteză și de exactitate este greu de descris, când utilizezi un mouse pad NOVA MicroOptic WINNER, este ca și cum ai seta sensibilitatea șoricelului tău în Control Panel de la minimum la o viteză apropiată de maxim. Practic, dacă dispui de un mouse optic bun și un pad WINNER, iar sensibilitatea mouse-ului este setată la maximum, atunci el va zburda de la un colț al ecranului la altul în mai puțin de 50 ms. Și, în plus, vei beneficia de acuratețe de invidiat. Așadar, nu mai prelungesc vorba, și te sfătuiesc să iei "atitudinea NOVA MicroOptic WINNER" la tine acasă dacă jocurile de strategie sunt predominante în calculatorul tău, dar nu numai. Un singur minus are acest covoraș: PREȚUL, dar trebuie să recunoaștem că și calitatea are costurile ei, compromisul este de domeniul trecutului și întotde-

auna acest cuvânt pe perioadă lungă de timp ne taxează suplimentar. Așadar vă sugerez să alegeți calitate înainte de toate - chiar dacă efortul financiar e mai mare la început, fiabilitatea lui MicroOptic WINNER este una de termen lung!

NOVA MicroOptic KILLER

Nu este nicio deosebire între mouse pad-ul KILLER și WINNER, excepție făcând doar mărimea și, da... mi-a scăpat prețul. La prima vedere covorașul NOVA MicroOptic KILLER are o dimensiune aproape dublă față de WINNER. Caracteristicile lui Killer nu diferă de cele ale lui Winner, însă, repet, dimensiunea acestui pad este mai mare și astfel îți conferă mai mult spațiu de manevră a șoricelului și bineînțeles mai multă precizie. MicroOptic KILLER este un "covor" pentru gamerii profesioniști, așadar dacă faci parte din această categorie socială pregătește să scoți nu mai puțin de 86,9 lei pentru acest accesoriu inevitabil pentru liga profesionistă de jocuri pe PC.

NOVA MicroOptic PAD

Acest mouse pad este destinat în special muncii la birou, nu este un mouse pad destinat gamerilor, însă satisface orice utilizator mediu al unui calculator personal. Suprafața este un



NOVA MicroOptic PAD PRO

pic zgrunțurosă și de culoare albă cu puncte mici care seamănă cu unele artificii cosmetice pentru doamne și domnișoare, iar marginea "poate fi colorată" în albastru sau argintiu. Pad-ul este ideal pentru șoricelii optici sau cu bilă și, pentru o stabilitate bună, acesta se lipește pur și simplu de birou. Covorașul, conform specificațiilor, nu se poate rupe sau distruge în cazul unei utilizări normale. Este confortabil și, datorită construcției, salvează consumul de energie în cazul șoricelilor optici. În cazul șoricelilor îmbătrâniți cu bilă, acest mouse pad facilitează curățarea ei datorită suprafeței compusă din "micro-oglinzi". Ca o mică concluzie, pentru un preț moderat, vei obține un mouse pad ideal pentru munca la birou chiar dacă la început îți va lăsa câteva urme de sclipici...

NOVA MicroOptic PAD PRO

Comparativ - versiunea PRO este mai mare decât versiunea normală a pad-ului NOVA MicroOptic PAD și este mult mai precisă. Covorașul PRO este destinat gamerilor, dar și aplicațiilor de design sau tehnoredactare, datorită suprafeței de rulare mărită și tehnologiei de micro-puncte. Din nou și suprafața acestuia este un pic zgrunțurosă și de culoare albă cu puncte mici de culoare gri, negru îmbinate cu zeci de mii

NOVA MICROPTIC KILLER

Mouse PAD optic/ laser 8000 DPI
Dimensiuni: 320x320x3 mm
Garantie: 2 ani oferită de producător,
12 luni oferite de distribuitor
Preț: 86,90 lei
Distribuitor: www.darar.ro

NOVA MICROPTIC PAD

Margine în culoare: albastru sau argintie
Mouse PAD optic/ bilă - suprafață precisă
Dimensiuni: nespecificate de producător, măsurate aproximativ: 230x170x1,5 mm
Garantie: nu
Preț: 22,28 lei
Distribuitor: www.darar.ro

NOVA MICROPTIC PAD PRO

Margine în culoare: neagră
Mouse PAD optic/ bilă - suprafață precisă, 2500 DPI
Dimensiuni: nespecificate de producător, măsurate aproximativ: 270x210x1,8 mm
Garantie: 12 luni
Preț: 28,97 lei
Distribuitor: www.darar.ro

de puncte sclipitoare. Și acest covoraș se lipește foarte bine de birou, iar datorită construcției salvează consumul de energie în cazul mouse-urilor optice. În cazul șoricelilor îmbătrâniți cu bilă, acest mouse pad facilitează curățarea ei. Și acest covoraș, chiar dacă este în versiunea PRO, va lăsa la început urme de sclipici, așa că ai grijă să nu bănuiașcă soția ta ceva... Poți să îi explici totuși, în caz că ești prins, că utilizezi acest covoraș!

DORIAN



Adevărata putere albastră

Întotdeauna producătorii se plimbă pe factorul esteticii ca pe o alee pen-

tru diferențierea produsului, iar în ultimii ani, această apropiere s-a extins chiar și la componentele interne mai puțin fermecătoare, cum ar fi calul de bătaie, care, de fapt, este sursa de tensiune. Aflându-se față în față cu alegerea de a include leduri luminoase sau ecrane LCD pentru a concura cu alte brand-uri, FSP a ales opțiunea de a avea o carcasă albastră pentru noua sursă de tensiune de 700 de

wați, Epsilon 700. Chiar și aripioarele ventilatorului din interior au culoarea albastru deschis pentru a completa exteriorul sursei. Totuși, această sursă are un led luminos în spate, în butonul de pornire. În majoritatea cazurilor utilizatorii vor fi interesați de capacitățile sursei de tensiune, iar aspectul acesteia va fi doar un supliment.

Mai mult decât albastru

Sursa de tensiune Epsilon 700 suportă standardele ATX12V și EPS12V și vine cu conectori de tensiune adecvați pentru noile procesoare AMD și Intel. Are de asemenea 4 linii separate de 12V, fiecare fiind evaluată pentru o sarcină de 18A, și două conectoare de tensiune PCIe dedicate plăcilor grafice. Din nefericire, Epsilon duce lipsa unui design modular

FORTRON FSP EPSILON 700

Conectori:
 1x 20+4 pini (alimentare principală)
 1x 4+4 pini +12V pentru procesor
 2x PCI-Express
 6x Periferici
 6x SATA
 2x Floppy Disc
 Garanție: 24 luni
 Pret: 718,59 lei
 Distribuitor: www.darar.ro



pentru cabluri, din punct de vedere al mănunchiului de cabluri independente de sursă, a cărei jumătate nu va fi folosită probabil de utilizatorii obișnuiți din moment ce sunt 6 perechi de conectori de tensiune SATA și periferice în totalitate. Cablurile nefolosite ocupă spațiu în carcasă și contribuie la perturbarea ventilației dacă nu sunt aranjate cum trebuie. FSP a introdus în acest scop cabluri de legătură Velcro.

Ventilația pentru componentele interne ale sursei de tensiune este sprijinită de grătărul din spatele sursei. Un ventilator de 120mm, a cărui viteză variază în funcție de solicitarea sursei de tensiune, se ocupă de răcirea activă. Nivelul de zgomot dezvoltat de sursa de ten-

siune Epsilon 700, plasează această sursă la egalitate cu sursele de tensiune concurente de înaltă performanță și silențioase.

Sursa de tensiune Epsilon



ergie suficientă pentru o pereche de plăci grafice GeForce 8800 GTS. În orice caz, sursa de tensiune Epsilon 700 nu este recomandată pentru o pereche de plăci grafice



700 este pe lista oficială a surselor de tensiune SLI-Ready a companiei NVIDIA. Conform companiei NVIDIA, această sursă este capabilă să furnizeze

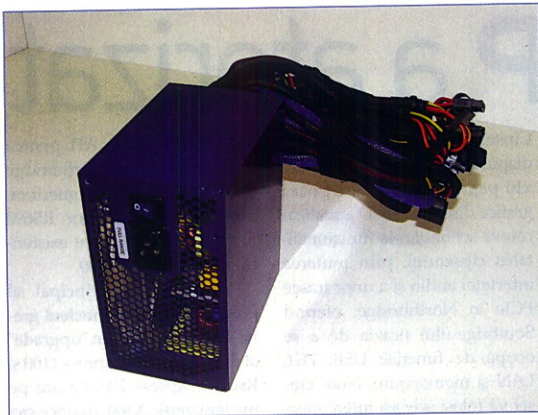
GeForce 8800 GTX SLI, cei 700W de care dispune această sursă fiind insuficienți pentru procesoarele grafice din această clasă. Conform FSP, Epsilon 700

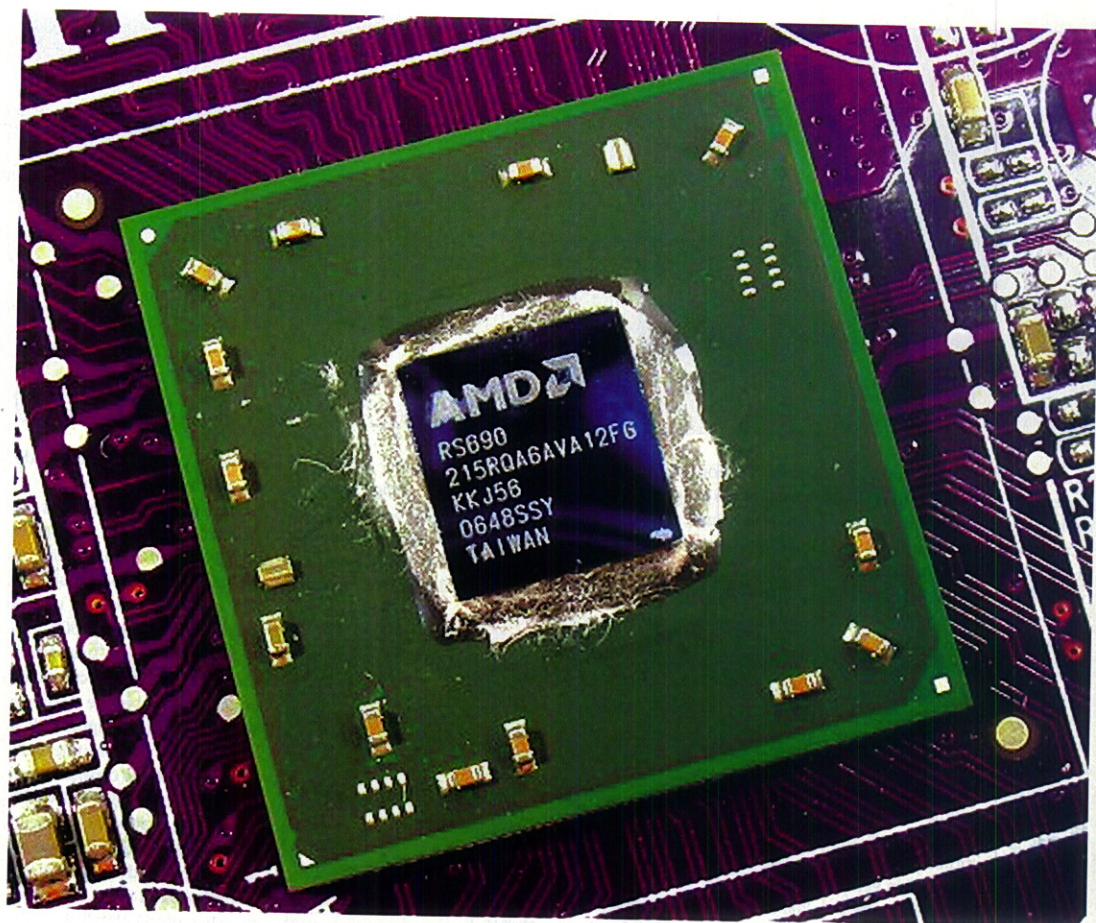
consumă mai puțin de 1W de energie în mod standby.

Nu sunt foarte multe surse de tensiune pe lista companiei NVIDIA pentru SLI-Ready și nici care să fie capabile să facă față plăcilor grafice de ultimă oră din seria GeForce 8800.

Epsilon 700 este una dintre sursele de tensiune certificate pentru o combinație GeForce 8800 GTS SLI. Desigur, FSP a umflat puțin specificațiile pentru a se încadra în cerințele unui cuplu GeForce 8800 GTX SLI, dar 700 de wați sunt suficienți pentru necesitățile din ziua de azi. Din punct de vedere al eficienței, această sursă de tensiune este o ofertă atractivă.

FIBRĂ





Cipsetul **AMD 690G IGP** a aterizat

In cele din urmă, compania AMD a lansat după o lungă întârziere cipseturile din seria 690, cu lansarea inițială a celor două variante RS690 IGP și anume AMD 690G și AMD690V. Versiunea discretă a cipsetului AMD 690 (RX690), care s-a presupus a fi lansată în aceeași perioadă, nu a fost văzută încăieri deocamdată. Zvonurile susțineau că cipsetul RS690

va debuta în prima jumătate a anului 2006, iar menirea lui era să înlocuiască cipseturile Radeon Xpress 200 și Radeon Xpress 1100 pe piața interfețelor grafice integrate.

În general, cipseturile RS690 sunt dedicate platformelor AM2, care au suport pentru procesoarele Athlon 64 X2 și FX, și pentru memorii DDR2 pe canal dual, inclusiv DDR2-800.

Cipsetul RS690 va continua să dispună de un singur slot PCIe x16 pentru suportul unei plăci grafice discrete. AMD a realizat câteva schimbări la funcționalitatea cipsetului, prin mutarea interfeței audio și a unor trasee PCIe în Northbridge, oferind Southbridge-ului ocazia de a se ocupa de funcțiile USB, PCI, LAN și memorizare. Noul cipset va folosi aceeași interconec-

ture A-Link de la ATI pentru PCI Express, între Northbridge și Southbridge. Momentan, majoritatea produselor RS690 vor fi împerecheate cu existentul Southbridge SB600.

Un "update" principal al familiei RS690 este nucleul grafic Radeon X1200, un "upgrade" al seriilor Radeon Xpress 200, bazate pe nucleul grafic X300. În orice caz

nucleul grafic X1200 este o variantă mai slabuță a unui Radeon X700 și nu are aceeași arhitectură ca a procesoarelor grafice din seria ATI X1000, în sensul că nu are conducte sau unități de procesare decuplate. Construit într-un proces de 80nm, capabilitățile 3D ale acestui cipset se bazează pe 400MHz, DirectX 9, motor cu 4 conducte, care prin supoziție este caracterizat prin două "shadere" pixel și două vertex. Nucleul X1200 IGP (IGP-procesor grafic integrat) va opera cu obișnuita arhitectură a memoriei UMA și va fi capabil să suporte un frame buffer masiv de 512MB (Radeon Xpress 1100 suportă doar 256MB). Desigur, IGP-ul va folosi în continuare funcția HyperMemory, iar cu această clasă de procesoare grafice, nu suntem siguri că există cineva care să aibă nevoie de 512MB de memorie partajată.

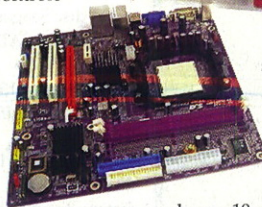
Diferențele dintre RS690 și IGP-urile din generația anterioară și de concurență sunt capacitățile de procesare video. Familia RS690 va avea suport pentru ATI AVIVO, oferindu-i capacitatea de accelerare hardware pentru "high-definition" H.264 și conținut VC-1, în timp ce aceasta este o caracteristică importantă a cipsetului pentru activarea suportului playback HD DVD sau Blu-ray a generației viitoare HTPC. Procesarea DVD este de asemenea suportată la o calitate mai bună, după cum se spune nucleul X1200 păstrează unitatea de procesare video pe 10 biți la fel ca alte procesoare grafice AVIVO. Acest lucru constituie o surpriză în mod firesc, din moment ce nucleul Radeon X700 nu suportă AVIVO, dar se pare că funcționalitatea încorporată AVIVO de la ATI din seriile X1000 este integrată în mod curent în procesorul grafic.

Unul dintre cipseturile lansate azi, AMD 690G este clasificat în segmentul mainstream și beneficiază de nucleul grafic

ATI Radeon X1250, în timp ce AMD 690V reprezintă valoarea bugetară, echivalentă cu procesorul grafic ATI Radeon X1200. Ambele cipseturi, Radeon X1250 și X1200, au o performanță 3D identică, având frecvența de 400MHz. Singura diferență dintre 690G și 690V constă în capacitățile ieșirilor video. 690G suportă TDMS, cu DVI și HDMI (și HDCP), alături de ieșirile obișnuite VGA și TV-OUT. 690V suportă doar modulele VGA și TV-OUT. De asemenea, cipsetul 690V nu are suport pentru un slot extern PCIe x16.

Compania ECS lansează prima placă de bază din seria AMD 690 și anume ECS AMD690GM-M2, o placă de bază micro-ATX, cu un design și "layout" aproape identic cu cel al modelului precedent, ECS RS485M-M. Bazată pe combinația AMD 690G/SB600, placa de bază AMD690GM-M2 are ieșiri DVI și VGA, dar din păcate nu are ieșire HDMI (sau HDCP), ceea ce limitează utilitatea cipsetului 690G și diminuează capacitatea HD a plăcii de bază. Această placă de bază are un slot PCIe x16, deci se poate adăuga o placă grafică externă la bordul ei. Placa de sunet integrată este un Realtek ALC883 HD pe 8 canale, dar nu există conectori S/PDIF pe placa de bază. Alte caracteristici includ 10 porturi USB 2.0, placă de rețea integrată Gigabit PCI LAN (Realtek RTL8110SC), 4 porturi SATA 3.0Gbps și un port IDE cu suport pentru două dispozitive. Controlul SATA SB600 suportă RAID 0, 1, 0+1 și modulele AHCI. BIOS-ul acestei plăci de bază este în stadiu incipient, și am realizat că nu există setări pentru controlul sincronizării memoriei, deci placa de

| Futuremark 3DMark05 | | 800x600x32 |
|-----------------------|---------|--------------|
| placă de bază | punctaj | |
| ECS AMD690GM-M2 128MB | 1256 | |
| ECS AMD690GM-M2 256MB | 1260 | |
| ECS RS485M-M | 982 | |
| WinFast 6150K8MA | 892 | |
| Futuremark 3DMark05 | | 1024x768x32 |
| placă de bază | punctaj | |
| ECS AMD690GM-M2 128MB | 1081 | |
| ECS AMD690GM-M2 256MB | 1080 | |
| ECS RS485M-M | 816 | |
| WinFast 6150K8MA | 708 | |
| Futuremark 3DMark05 | | 1280x1024x32 |
| placă de bază | punctaj | |
| ECS AMD690GM-M2 128MB | 822 | |
| ECS AMD690GM-M2 256MB | 821 | |
| ECS RS485M-M | 613 | |
| WinFast 6150K8MA | 528 | |



bază a rulat folosind setarea implicită SPD. De asemenea, placa de bază are multiplicatorul procesorului blocat la valoarea 10x, astfel că placa de bază a identificat procesorul, dar opera doar la frecvența de 2GHz (10x200).

Cum am testat?

Pentru a reuși să determinăm poziția noului 690G în termeni de performanță grafică onboard, am comparat placa de bază ECS AMD690GM-M2 cu plăcile de bază ECS RS485M-M, cu predecesorul său Radeon Xpress 1100 și Foxconn Winfast 6150K8MA (NVIDIA GeForce 6150). Aceste cipseturi sunt două dintre cele mai importante IGP-uri pentru platforma AMD.

Sistemele de test

Plăci de bază ECS AMD690GM-M2 și ECS RS485M-M
Procesor AMD Athlon 64 X2 5000+ (Socket AM2, 2 x 512KB

| C&C Generals | | 800x600x32 |
|-----------------------|---------|------------|
| placă de bază | cadre/s | |
| ECS AMD690GM-M2 128MB | 17,54 | |
| ECS AMD690GM-M2 256MB | 17,45 | |
| ECS RS485M-M | 17,68 | |
| WinFast 6150K8MA | 19,62 | |

| C&C Generals | | 1024x768x32 |
|-----------------------|---------|-------------|
| placă de bază | cadre/s | |
| ECS AMD690GM-M2 128MB | 14,34 | |
| ECS AMD690GM-M2 256MB | 14,33 | |
| ECS RS485M-M | 15,7 | |
| WinFast 6150K8MA | 14,71 | |

| C&C Generals | | 1280x1024x32 |
|-----------------------|---------|--------------|
| placă de bază | cadre/s | |
| ECS AMD690GM-M2 128MB | 10,7 | |
| ECS AMD690GM-M2 256MB | 10,7 | |
| ECS RS485M-M | 12,89 | |
| WinFast 6150K8MA | 10,3 | |

L2) subtatat la 2,0GHz (10x200MHz)
Memorii 2 x 1GB Kingston HyperX DDR2-800 latență: 15-5-5 CAS 5.0

Hard disc Seagate Barracuda 7200.7 80GB SATA (o singură partiție NTFS)
IGP ATI Radeon X1250 128MB/256MB UMA frame buffer cu HyperMemory (doar ECS AMD690GM-M2)
IGP ATI Radeon Xpress 1100 128MB UMA frame buffer cu HyperMemory (doar ECS RS485M-M)

Driver placă grafică ATI Catalyst 7.2
Sistem de operare Microsoft Windows XP Professional Service Pack 2 (DirectX 9.0c)

Placă de bază Foxconn WinFast 6150K8MA

Procesor AMD Athlon 64 FX-60 (Socket 939, 2 x 1MB L2) subtatat la 1,8GHz (9x200MHz)
Memorii 4 x 512MB Kingston HyperX DDR-400 latență: 6-3-3 CAS 2.5

Hard disc Seagate Barracuda 7200.7 80GB SATA (o singură partiție NTFS)
IGP GeForce 6150 IGP 128MB UMA frame buffer cu TurboCache
Driver NVIDIA ForceWare 93.71

Sistem de operare Microsoft Windows XP Professional Service Pack 2 (DirectX 9.0c)

Mențiuni

Înainte de a începe testele, avem de făcut câteva mențiuni în legătură cu schimbările care au intervenit, pentru a ști cititorii de ce am făcut aceste setări.

Placa de bază Foxconn WinFast 6150K8MA nu este bazată pe soclu AM2, ci pe soclu 939. Am folosit această placă de bază pentru comparație, deoarece nu am avut la dispoziție o placă construită în jurul IGP-ului GeForce 6150 pentru platforma AM2.

Datorită anomaliei (multiplator blocat la 10x) întâlnită la modelul AMD690GM-M2, am redus frecvența procesorului AMD Athlon 64 X2 5000+ AM2 la 2 GHz.

Frecvența procesorului AMD Athlon 64 FX-60 939 a fost redusă de asemenea, pentru a fi aproximativ echivalent ca performanță cu modelul pe soclu AM2. Având în vedere faptul că procesorul FX-60 are un total de 2MB de memorie cache, am redus frecvența acestui procesor la 1,8 GHz pentru a avea o performanță aproximativ echivalentă cu cea oferită de cei 2 GHz ai procesorului Athlon 64 X2 5000+ dotat cu un total de 1MB cache.

Concluzii

Deoarece placa de bază Foxconn 6150K8MA suportă maxim 128MB de memorie "frame buffer", am folosit pen-

CPU-Z

CPU | Cache | Mainboard | Memory | SPD | About

General

Type: **DDR2** Channels #: **Dual**

Size: **2048 MBytes** Performance Mode: Bank Interleave:

Timings

| | |
|-----------------------|------------|
| Frequency | 400.0 MHz |
| FSB:DRAM | CPU/5 |
| CAS# Latency | 5.0 clocks |
| RAS# to CAS# Delay | 5 clocks |
| RAS# Precharge | 5 clocks |
| Cycle Time (Tras) | 16 clocks |
| Bank Cycle Time (Trc) | 21 clocks |
| Command Rate | 1T |
| DRAM Idle Timer | |
| Total CAS# (tRDRAM) | |
| Row To Column (tRCD) | |

Version 1.38

CPU-Z OK

| Quake 4 v1.20 | | 800x600x32 |
|-----------------------|---------|------------|
| placă de bază | cadre/s | |
| ECS AMD690GM-M2 128MB | 11,6 | |
| ECS AMD690GM-M2 256MB | 11,6 | |
| ECS RS485M-M | 8,8 | |
| WinFast 6150K8MA | 25,1 | |

| Unreal Tournament 2004 - Convoy | | 1024x768x32 |
|---------------------------------|---------|-------------|
| placă de bază | cadre/s | |
| ECS AMD690GM-M2 128MB | 32,47 | |
| ECS AMD690GM-M2 256MB | 31,56 | |
| ECS RS485M-M | 31,69 | |
| WinFast 6150K8MA | 23,61 | |

| Unreal Tournament 2004 - Convoy | | 800x600x32 |
|---------------------------------|---------|------------|
| placă de bază | cadre/s | |
| ECS AMD690GM-M2 128MB | 35,35 | |
| ECS AMD690GM-M2 256MB | 35,21 | |
| ECS RS485M-M | 34,48 | |
| WinFast 6150K8MA | 34,66 | |

| Unreal Tournament 2004 - Convoy | | 1280x1024x32 |
|---------------------------------|---------|--------------|
| placă de bază | cadre/s | |
| ECS AMD690GM-M2 128MB | 28,08 | |
| ECS AMD690GM-M2 256MB | 28,49 | |
| ECS RS485M-M | 29,03 | |
| WinFast 6150K8MA | 21,15 | |

tru teste aceleași setări. Totuși am rulat încă un set de teste cu placa de bază ECS AMD690GM-M2 folosind un "frame buffer" de 256MB. Conform rezultatelor, puteți observa că o creștere a "frame buffer-ului" pentru IGP nu afectează foarte mult performanța. Nu am făcut teste cu un "frame buffer" de 512MB, deoarece diferența de performanță nu a era semnificativă. Singurul beneficiu adus de creșterea "frame buffer-ului" pentru cipsetul 690G este faptul că permite activitatea în rezoluții mai mari. Dacă analizăm clasa nucleului grafic Radeon X1250 și utilizarea memoriei din sistem, vom constata că oricum cipsetul 690G nu face față la rezoluții mari. După cum am mai menționat, cea mai importantă caracteristică sosită cu cipsetul AMD 690G este disponibi-

litatea unei platforme pentru sistemele HD HTPC. Cipsetul 690G nu este un cipset care să revoluționeze performanța în jocuri, dar este o centrală de amuzament de nouă generație, cu suport pentru AVIVO, HDMI și HDCP. De reținut este însă faptul că pentru decodarea H.264, potrivit căreia funcționează AVIVO, este nevoie de un procesor extrem de puternic.

Desigur, performanța plăcii de bază depinde foarte mult și de producător. Modelul ECS AMD690GM-M2 nu lucrează la potențialul maxim, cipsetul 690G fiind, deocamdată, într-o fază prematură, dar compania AMD are o linie solidă pentru cipsetul 690G, care urmează să fie implementat de cei mai renumiți producători de plăci de bază din lume.

FIBRĂ

CPU-Z

CPU | Cache | Mainboard | Memory | SPD | About

Processor

| | | | |
|------------|------------------------|----------|---------|
| Name | AMD Athlon 64 X2 5000+ | | |
| Code Name | Windsor | Brand ID | 4 |
| Package | Socket AM2 (940) | | |
| Technology | 90 nm | Voltage | 1.344 v |

Specification

| | | | |
|--|--|------------|-------------------|
| AMD Athlon(tm) 64 X2 Dual Core Processor 5000+ | | | |
| Family | F | Model | B Stepping 2 |
| Ext. Family | F | Ext. Model | 4B Revision BH-F2 |
| Instructions | MMX (+), 3DNow! (+), SSE, SSE2, SSE3, x86-64 | | |

Clocks

| | |
|------------|------------|
| Core Speed | 1999.9 MHz |
| Multiplier | x 10.0 |
| Bus Speed | 200.0 MHz |
| HT Link | 1000.0 MHz |

Cache

| | |
|---------|----------------|
| L1 Data | 2 x 64 KBytes |
| L1 Code | 2 x 64 KBytes |
| Level 2 | 2 x 512 KBytes |
| Level 3 | |

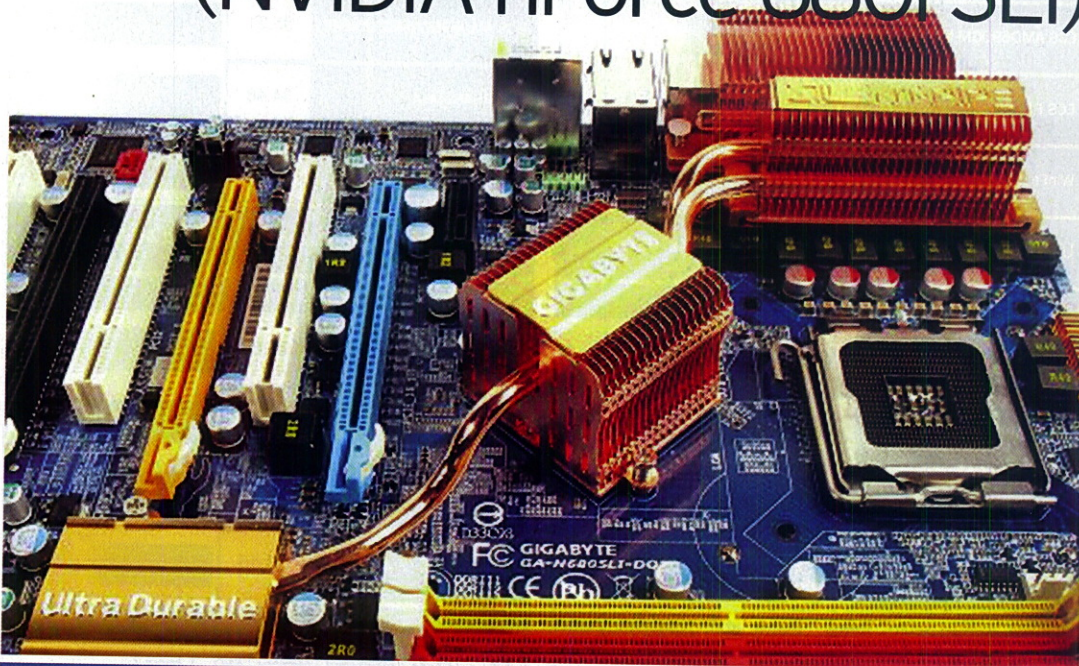
Selection: Processor #1 Cores: 2 Threads: 2

Version 1.38

CPU-Z OK

Gigabyte GA-N680SLI-DQ6

(NVIDIA nForce 680i SLI)



BAPCo SYSmark 2004 (Evaluare globală)

| placă de bază | punctaj | |
|---------------------------|---------|--|
| Gigabyte GA-N680SLI-DQ6 | 363 | |
| ASUS Striker Extreme | 361 | |
| ECS PN2 SLI2+ | 359 | |
| Biostar TF680i SLI Deluxe | 360 | |
| Gigabyte GA-965P-DQ6 | 362 | |

BAPCo SYSmark 2004 (Internet Content Creation)

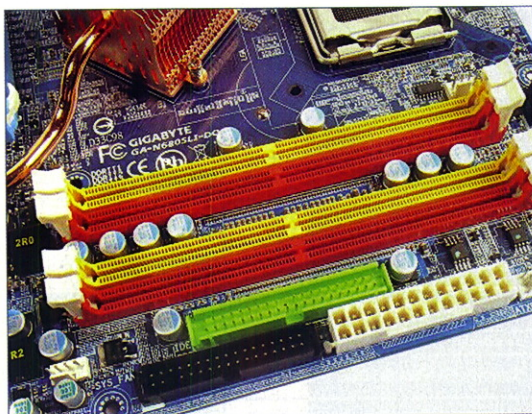
| placă de bază | punctaj | |
|---------------------------|---------|--|
| Gigabyte GA-N680SLI-DQ6 | 468 | |
| ASUS Striker Extreme | 466 | |
| ECS PN2 SLI2+ | 467 | |
| Biostar TF680i SLI Deluxe | 465 | |
| Gigabyte GA-965P-DQ6 | 464 | |

BAPCo SYSmark 2004 (Productivitate Office)

| placă de bază | punctaj | |
|---------------------------|---------|--|
| Gigabyte GA-N680SLI-DQ6 | 281 | |
| ASUS Striker Extreme | 280 | |
| ECS PN2 SLI2+ | 276 | |
| Biostar TF680i SLI Deluxe | 278 | |
| Gigabyte GA-965P-DQ6 | 283 | |

Futuremark PCMark05 (Scor sistem)

| placă de bază | punctaj | |
|---------------------------|---------|--|
| Gigabyte GA-N680SLI-DQ6 | 7604 | |
| ASUS Striker Extreme | 7572 | |
| ECS PN2 SLI2+ | 7599 | |
| Biostar TF680i SLI Deluxe | 7519 | |
| Gigabyte GA-965P-DQ6 | 7518 | |



Devenise o mică surpriză faptul că rata de adoptare a cipsetului din seria nForce 600i de la NVIDIA este mai mică decât nivelul așteptărilor. Acest lucru este posibil datorită refugului companiei Intel pe piața LGA775 cu excelentele cipseturi P965, sau datorită performanței ridicate a cipsetului anterior, nForce 500 Intel Edition din familia NVIDIA, și datorită costului ridicat de implementare a acestui cipset în prezent. Vom analiza astăzi produsul GA-N680SLI-DQ6 al companiei Gigabyte construit în jurul cipsetului nForce 680i SLI.

GA-N680SLI-DQ6 este cea mai ambițioasă placă de bază lansată de compania Gigabyte de la lansarea modelului GA-

965P-DQ6 de anul trecut. După cum spune și numele, placa de bază GA-N680SLI-DQ6 este a doua placă de bază a companiei Gigabyte, caracterizată de designul Ultra Durable 6-Quad și care împarte sufixul "DQ6". La fel ca modelul cu cipset Intel P965, placa de bază GA-N680SLI-DQ6 integrează un set de condensatori solizi, o răcire eficientă și un pachet mai dotat decât vă închipuiți.

Cum am testat?

Această placă de bază vine în cel mai dotat pachet pe care l-am văzut până în momentul de față, dar să vedem cât de bine se va comporta această placă în fața concurenților. Am comparat placa de bază GA-N680SLI-DQ6 cu alte plăci de bază cu cip-

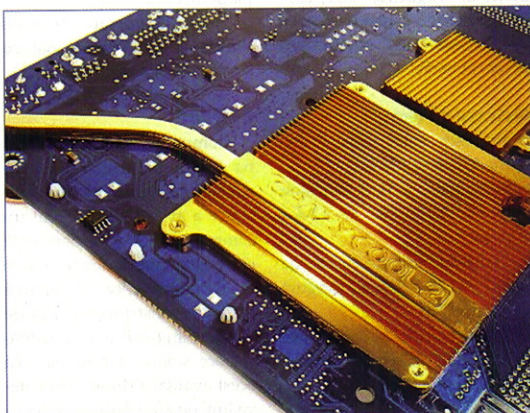
Futuremark PCMark05

(Scor procesor)

| placa de bază | punctaj |
|---------------------------|---------|
| Gigabyte GA-N680SLI-DQ6 | 7513 |
| ASUS Striker Extreme | 7525 |
| ECS PN2 SLI2+ | 7535 |
| Biostar TF680i SLI Deluxe | 7525 |
| Gigabyte GA-965P-DQ6 | 7527 |

Specificații tehnice ale Gigabyte GA-N680SLI-DQ6

| | |
|-------------------------|--|
| Procesoare suportate | Pachet 90nm/65nm LGA775 |
| | Intel Core 2 Quad / Core 2 Duo / Core 2 Extreme |
| | Intel Pentium D / Pentium Extreme Edition |
| Cipset | NVIDIA nForce 680i SLI SPP |
| | 400 - 1333MHz FSB |
| | Controler de memorie NVIDIA DualDDR2 |
| | NVIDIA nForce 680i SLI MCP |
| | Suport pentru 10 porturi USB 2.0 |
| | Suport pentru 6 porturi SATA 3.0Gbps |
| | Controler pe canal-dual Ultra ATA-133 IDE |
| Memorie | Arhitectură NVIDIA DualDDR2 |
| | 4 x sloturi DIMM cu 240 de pini și suport maxim 8GB |
| | DDR2-400 până la DDR2-1400 memorie non-ECC |
| Stocare | NVIDIA nForce 680i SLI MCP |
| | 2 x Ultra ATA 33/66/100/133 |
| | (transfer de date până la 133MB/sec.) |
| | 6 x SATA 3.0Gbps |
| | NVIDIA MediaShield Technology |
| | Suport RAID 0, RAID 1, RAID 0+1, RAID 5, JBOD |
| | Suport RAID Morphing |
| | Suport eSATA |
| | 2 x Gigabyte SATA2 |
| | 4 x SATA 3.0Gbps |
| | Suport pentru RAID 0, RAID 1, RAID 0+1 |
| Audio | Intel High Definition Audio (Azalia) |
| | Codec audio Realtek ALC888 DD HD |
| | Suport Dolby Digital Live și DTS ES |
| Rețea | 2 x NVIDIA Gigabit LAN Marvel 88E1116 PHY |
| | DualNET (TCP/IP Acceleration, Teaming) |
| | FirstPacket Technology |
| | Controler Marvell 88E8052 PCI Express Gigabit Ethernet |
| | Controler Marvell 88E8056 PCI Express Gigabit Ethernet |
| IEEE 1394 (FireWire) | Controler Texas Instruments TSB43AB23 FireWire |
| | 3 x porturi 1394a @ 400 Mbps |
| Interfață I/O | conector Floppy |
| | conector Ultra ATA IDE |
| | 10 conectori SATA |
| | 10 porturi USB 2.0 |
| | 3 porturi FireWire-400 |
| | 4 porturi RJ45 LAN |
| | Port optical S/PDIF |
| | Port 8 - canale Audio I/O |
| | port 9 pini serial |
| | port Parallel |
| | port mini-DIN-6 PS/2 mouse |
| | port mini-DIN-6 PS/2 keyboard |
| Sloturi de expansiune | 3 sloturi PCIe x16 |
| | PCIe x1 |
| | 3 sloturi PCI 32-bit |
| Caracteristici speciale | Gigabyte 6-Quad |
| | Crazy Cool 2 |
| | Toate condensatoarele sunt solide |
| PCB | ATX, 12"x 9.6" (30,5cm x 24,4cm) |



Futuremark PCMark05 (Scor memorie)

| placa de bază | punctaj | |
|---------------------------|---------|--|
| Gigabyte GA-N680SLI-DQ6 | 6167 | |
| ASUS Striker Extreme | 6197 | |
| ECS PN2 SLI2+ | 6926 | |
| Biostar TF680i SLI Deluxe | 6183 | |
| Gigabyte GA-965P-DQ6 | 5940 | |

Futuremark PCMark05 (Scor hard disc)

| placa de bază | punctaj | |
|---------------------------|---------|--|
| Gigabyte GA-N680SLI-DQ6 | 4835 | |
| ASUS Striker Extreme | 4842 | |
| ECS PN2 SLI2+ | 4841 | |
| Biostar TF680i SLI Deluxe | 4841 | |
| Gigabyte GA-965P-DQ6 | 4866 | |

SPECviewperf 9.0 (3dsmax-04)

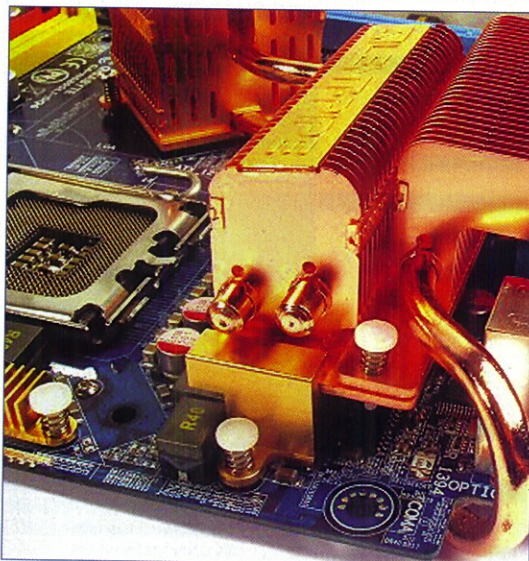
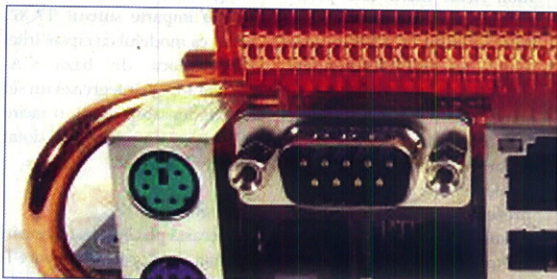
| placa de bază | cadre/s | |
|---------------------------|---------|--|
| Gigabyte GA-N680SLI-DQ6 | 19,87 | |
| ASUS Striker Extreme | 19,78 | |
| ECS PN2 SLI2+ | 19,88 | |
| Biostar TF680i SLI Deluxe | 19,93 | |
| Gigabyte GA-965P-DQ6 | 20,08 | |

SPECviewperf 9.0 (proe-04)

| placa de bază | cadre/s | |
|---------------------------|---------|--|
| Gigabyte GA-N680SLI-DQ6 | 11,65 | |
| ASUS Striker Extreme | 11,7 | |
| ECS PN2 SLI2+ | 11,68 | |
| Biostar TF680i SLI Deluxe | 11,71 | |
| Gigabyte GA-965P-DQ6 | 11,77 | |

Futuremark 3DMark05 1024x768x32

| placa de bază | punctaj | |
|---------------------------|---------|--|
| Gigabyte GA-N680SLI-DQ6 | 8242 | |
| ASUS Striker Extreme | 8255 | |
| ECS PN2 SLI2+ | 8261 | |
| Biostar TF680i SLI Deluxe | 8257 | |
| Gigabyte GA-965P-DQ6 | 8210 | |



set nForce 680i SLI, existente pe piață, cum ar fi ASUS Striker Extreme, Biostar TF680i SLI Deluxe și ECS PN2 SLI2+. Am inclus de asemenea în acest test modelul Gigabyte GA-965P-DQ6 pentru a vedea dacă noul "DQ6" este mai performant decât cel vechi.

Sistemul de test

Procesor Intel Core 2 Extreme X6800 (2.93GHz)

Memorie 2 x 1GB Kingston HyperX DDR2-800 @ 12-4-4 CAS 4.0

Hard disc Seagate Barracuda 7200.7 80GB SATA (o singură partiție NTFS)

Placă grafică MSI GeForce 7900 GT 256MB - cu driver NVIDIA ForceWare 91.47

Set drivere NVIDIA nForce

9.53 (doar pentru plăcile de bază cu cipset NVIDIA)

Set drivere Intel INF 8.1.1.1001 și Intel Matrix Storage (AHCI) 6.1.0.1022 (doar pentru placa de bază cu cipset Intel)

Sistem de operare Microsoft Windows XP Professional cu Service Pack 2 (și DirectX 9.0c)

Concluzii

Concurența a fost întotdeauna feroce pe piața PC și pe măsură ce design-ul nucleelor logice a avansat, s-a născut un câmp de luptă, care depășește competiția din punct de vedere al caracteristicilor. Compania Gigabyte construiește plăcile de bază cu ajutorul unor condensatoare solide, dar se pare că acest avantaj a durat doar câteva luni de zile pentru că majori-

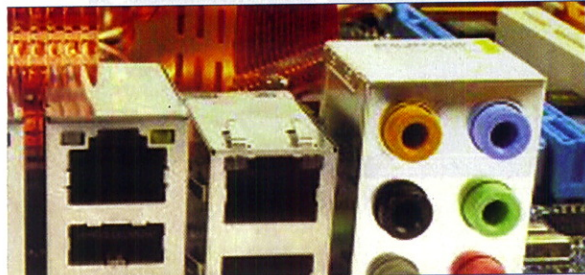
| Futuremark 3DMark05 | | 1280x1024x32 |
|---------------------------|---------|--------------|
| placa de bază | punctaj | |
| Gigabyte GA-N680SLI-DQ6 | 7122 | |
| ASUS Striker Extreme | 7120 | |
| ECS PN2 SLI2+ | 7123 | |
| Biostar TF680i SLI Deluxe | 7124 | |
| Gigabyte GA-965P-DQ6 | 7091 | |

| Futuremark 3DMark05 | | 1600x1200x32 |
|---------------------------|---------|--------------|
| placa de bază | punctaj | |
| Gigabyte GA-N680SLI-DQ6 | 6161 | |
| ASUS Striker Extreme | 6159 | |
| ECS PN2 SLI2+ | 6148 | |
| Biostar TF680i SLI Deluxe | 6152 | |
| Gigabyte GA-965P-DQ6 | 6144 | |

| Futuremark 3DMark05 | | scor procesor |
|---------------------------|---------|---------------|
| placa de bază | punctaj | |
| Gigabyte GA-N680SLI-DQ6 | 12090 | |
| ASUS Striker Extreme | 12252 | |
| ECS PN2 SLI2+ | 12055 | |
| Biostar TF680i SLI Deluxe | 12217 | |
| Gigabyte GA-965P-DQ6 | 12989 | |

| AquaMark 3 | | scor placă grafică |
|---------------------------|---------|--------------------|
| placa de bază | punctaj | |
| Gigabyte GA-N680SLI-DQ6 | 19536 | |
| ASUS Striker Extreme | 19524 | |
| ECS PN2 SLI2+ | 19023 | |
| Biostar TF680i SLI Deluxe | 19542 | |
| Gigabyte GA-965P-DQ6 | 19506 | |

| AquaMark 3 | | scor procesor |
|---------------------------|---------|---------------|
| placa de bază | punctaj | |
| Gigabyte GA-N680SLI-DQ6 | 16350 | |
| ASUS Striker Extreme | 16522 | |
| ECS PN2 SLI2+ | 16414 | |
| Biostar TF680i SLI Deluxe | 16412 | |
| Gigabyte GA-965P-DQ6 | 16368 | |



tatea producătorilor au trecut acum la design-uri similare. Răcirea acestei plăci de bază este realizată printr-un ansamblu de 3 piese, care fac o treabă foarte bună. Partea cea mai interesantă se află în noul panou Crazy Cool 2, din spate, care este de asemenea conectat la propria conductă.

Deci ce posibilitate de inovație a mai rămas? Observăm că inginerii de la ASUS au fost preocupați cu ajustarea modelelor specifice, cum ar fi P5B/TeleSky, P5W DH Deluxe și seriile Vista Edition și Republic of Gamers. Răspunsul companiei Gigabyte nu a fost diversificarea spre mai multe subgrupe, ci dezvoltarea reginei tuturor plăcilor de bază cu un design deosebit și cu mai multe carac-

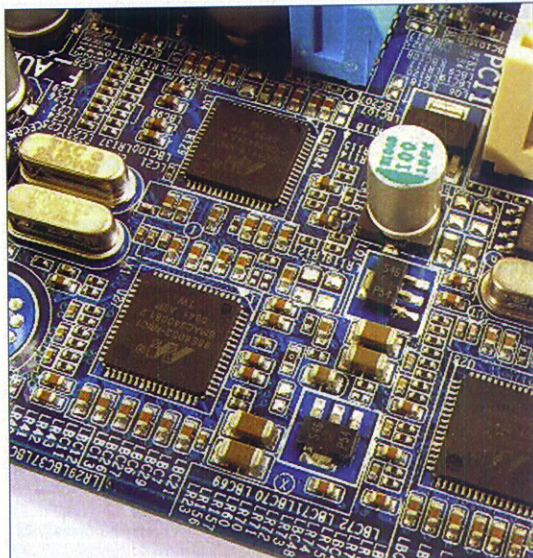
teristici decât aveți nevoie în ziua de azi, o placă de bază care să le domine pe toate și aceasta este GA-N680SLI-DQ6.

La instalarea sistemului de operare, toate dispozitivele s-au instalat fără niciun fel de problemă și fără niciun conflict.

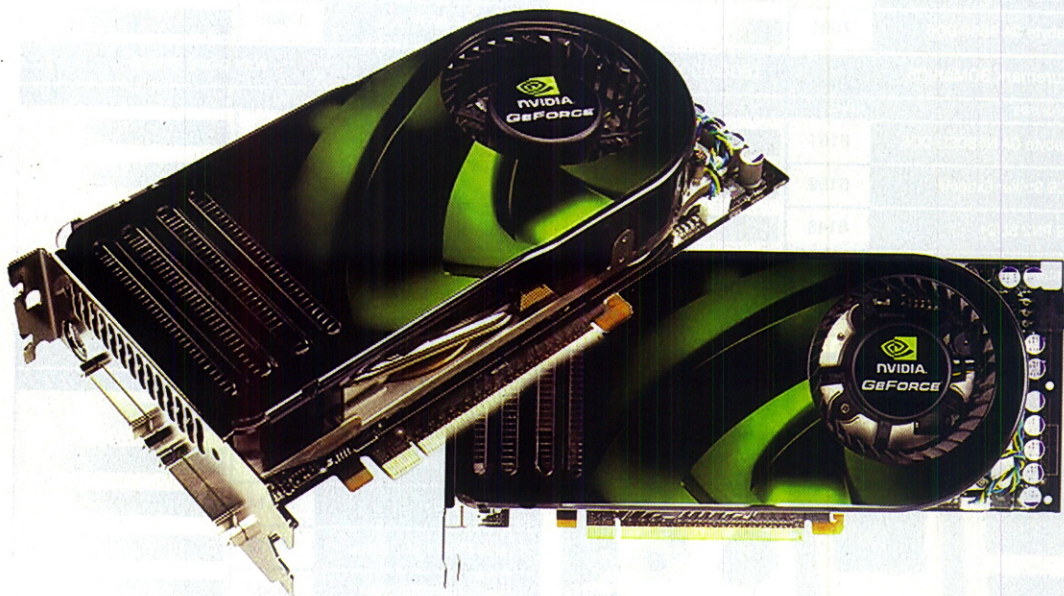
Fără îndoieli, placa de bază Gigabyte GA-N680SLI-DQ6 este un rival deosebit de puternic pentru modelele de vârf cu suport pentru procesoarele Intel Core 2 Duo disponibile momentan.

Prețul acestei plăci de bază este situat între 280 și 300 USD, fiind mult mai ieftină decât modelul Striker Extreme de la ASUS.

FIBRA



GeForce 8800 GTS: Teorema celor 320MB



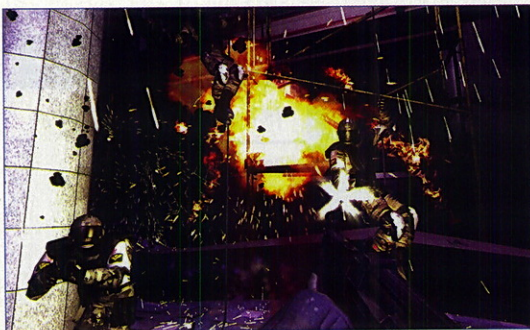
Specificații tehnice ale NVIDIA GeForce 8800 GTS 320MB

| | |
|--------------------------------|---|
| Motor grafic | NVIDIA GeForce 8800 GTS GPU (G80) |
| | 681 de milioane de tranzistori |
| | Frecvență de ceas GPU = 500MHz |
| | 96 Procesoare Stream tactate la 1200MHz |
| | NVIDIA Unified Architecture |
| | Tehnologie GigaThread |
| | Suport deplin pentru Microsoft DirectX 10 |
| Memorie grafică | Interfață memorie pe 384 de biți |
| | 320MB DDR3 SDRAM |
| | Viteza de ceas implicită 800MHz |
| | (viteză efectivă de 1600MHz DDR) |
| Capabilități de afișare | Dual 400MHz RAMDAC-uri cu suport pentru rezoluții de 2048x1536 cu frecvență de 85Hz |
| | Capabilitate Dual-link DVI până la rezoluția de 2560x1600 |
| Conectori | 1 x conector mini-DIN (pentru Video-out) |
| | 2 x conectori DVI-I (HDCP Ready) |
| Driveri și Software | Driver pentru suportul Microsoft Windows Vista/9x/ME/2000/XP/XP MCE/XP Pro x64, Linux și Macintosh OS (inclusiv OS X) |
| Alte Informații | Necesită un slot PCI Express x16 |
| | Necesită conector de tensiune dedicat cu 6 pini PCIe Molex |
| | Sursă de tensiune 450W sau mai mult - recomandat de NVIDIA |

NVIDIA este în avantaj față de ATI, fiind prima care lansează pe piață plăci grafice compatibile DirectX 10. Atât timp cât DX 10 și mult așteptatele jocuri sunt încă dispărute în misiune, cererea pentru plăcile grafice GeForce 8 este limitată în mod obișnuit la adoptivii prematuri și la entuziaști. Intensificarea acestei situații este practica industriei de a lansa primele produse de vârf, adică prețul minim de acces în clubul DX 10 este de peste 400USD pentru o placă grafică GeForce 8800 GTS. Cererea plăcilor grafice din seria GeForce 8 este limitată probabil și de prețurile scăzute ale plăcilor grafice din generația DX 9.

Nimic nu s-a schimbat până acum. Catalizatorul este recen-

ta lansare a sistemului de operare Microsoft Windows Vista, deci DirectX 10 este prezent în sistemele care au instalat noul sistem de operare. Unii vânzători de calculatoare nu mai oferă sistemul de operare Windows XP pentru noile computere. Pentru consumatorii care au stat la distanță de un upgrade al sistemului, acesta ar putea fi un semn pe care l-au așteptat. Nu este o coincidență faptul că NVIDIA a pregătit de asemenea o surpriză pentru a ademeni cumpărătorii sistemului de operare Windows Vista cu o nouă versiune pentru seria GeForce 8, și anume GeForce 8800 GTS cu 320MB (cantitate de memorie înjumătățită față de modelul inițial - 640MB). Acest nou model are prețul situat între 300 și 350USD, ceea ce



va pune multă presiune pe produsele ATI existente, cum ar fi Radeon X1950 XT și X1950 XTX.

Noua versiune GeForce 8800 GTS cu 320MB folosește același nucleu G80 găsit pe toate plăcile grafice GeForce 8 de până acum. Arhitectura unified shader rămâne intactă, iar numărul de procesoare stream și vitezele acestora (96 la număr cu frecvența de 1200MHz) sunt aceleași cu cele ale versiunii cu 640MB. Unii vor fi surprinși de cei 320MB de memorie de pe această placă grafică, dar acest număr este o consecință naturală a deciziei NVIDIA de a merge pe o magistrală de 320 de biți, adică, în loc de dimensiunea memoriei de 256MB și 512MB asociată cu o platformă de 256 de biți, avem un frame buffer de 320MB și 640MB în cazul GeForce 8800 GTS. Modelul de vârf, GeForce 8800 GTX, este echipat cu o magistrală pe 384 de biți a celor 768MB de memorie. Reducând cantitatea de memorie, unii se așteaptă la o performanță mai slabă, în speci-

al la randarea jocurilor cu texturi excesiv de mari, rulate la rezoluții foarte mari. Dar care este diferența în acest caz? Pentru a răspunde acestei întrebări, avem aici modelul NVIDIA GeForce 8800 GTS 320MB de la Foxconn. Dar în primul rând, să vedem specificațiile modelului de referință GeForce 8800 GTS 320MB (este identic cu modelul cu 640MB? Mai puțin cantitatea de memorie...):

Sistemul de test

Procesor - Intel Core 2 Duo E6700 (2,67GHz)

Placă de bază - Intel D975XBX

Memorie - 2GB DDR2-800

Kingston pe canal dual

Hard disc - Seagate 7200.7 SATA

Chiar dacă Windows Vista a fost lansat, am folosit pentru teste sistemul de operare Windows XP Professional SP2 și DirectX 9.0c.

Alături de GeForce 8800 GTS am avut în competiție următoarele plăci grafice:

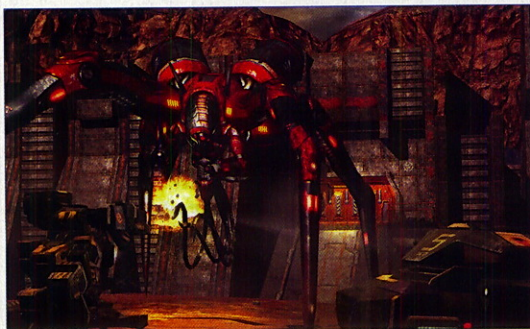
NVIDIA GeForce 8800 GTS

| FutureMark 3DMark05 | | 1280x1024x32 |
|--------------------------------|---------|--------------|
| PLACĂ GRAFICĂ | PUNCTAJ | |
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 640MB | 13225 | |
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 320MB | 12804 | |
| NVIDIA GeForce 7950 GX2 1GB | 13187 | |
| NVIDIA GeForce 7900 GTX 512 MB | 9815 | |
| NVIDIA GeForce 7950 GT 512 MB | 8551 | |
| ATI Radeon X1950 XTX 512MB | 11482 | |

| FutureMark 3DMark05 | | 1600x1200x32 |
|--------------------------------|---------|--------------|
| PLACĂ GRAFICĂ | PUNCTAJ | |
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 640MB | 11858 | |
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 320MB | 11226 | |
| NVIDIA GeForce 7950 GX2 1GB | 11822 | |
| NVIDIA GeForce 7900 GTX 512 MB | 8517 | |
| NVIDIA GeForce 7950 GT 512 MB | 7338 | |
| ATI Radeon X1950 XTX 512MB | 10138 | |

| FutureMark 3DMark06 | | 1280x1024x32 |
|--------------------------------|---------|--------------|
| PLACĂ GRAFICĂ | PUNCTAJ | |
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 640MB | 8391 | |
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 320MB | 8066 | |
| NVIDIA GeForce 7950 GX2 1GB | 8231 | |
| NVIDIA GeForce 7900 GTX 512 MB | 6280 | |
| NVIDIA GeForce 7950 GT 512 MB | 5459 | |
| ATI Radeon X1950 XTX 512MB | 6514 | |

| FutureMark 3DMark06 | | 1600x1200x32 |
|--------------------------------|---------|--------------|
| PLACĂ GRAFICĂ | PUNCTAJ | |
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 640MB | 7327 | |
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 320MB | 7032 | |
| NVIDIA GeForce 7950 GX2 1GB | 7100 | |
| NVIDIA GeForce 7900 GTX 512 MB | 5329 | |
| NVIDIA GeForce 7950 GT 512 MB | 4631 | |
| ATI Radeon X1950 XTX 512MB | 5696 | |



Splinter Cell: Chaos Theory 1.3 SM3.0 - HDR/8x AF
1280x1024x32

PLACĂ GRAFICĂ CADRE/S

| | |
|--------------------------------|--------|
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 640MB | 95,06 |
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 320MB | 89,77 |
| NVIDIA GeForce 7950 GX2 1GB | 116,74 |
| NVIDIA GeForce 7900 GTX 512 MB | 83,21 |
| NVIDIA GeForce 7950 GT 512 MB | 71,93 |
| ATI Radeon X1950 XTX 512MB | 95,11 |

Splinter Cell: Chaos Theory 1.3 SM3.0 - HDR/8x AF
1600x1200x32

PLACĂ GRAFICĂ CADRE/S

| | |
|--------------------------------|-------|
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 640MB | 67,75 |
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 320MB | 63,87 |
| NVIDIA GeForce 7950 GX2 1GB | 84,94 |
| NVIDIA GeForce 7900 GTX 512 MB | 59,97 |
| NVIDIA GeForce 7950 GT 512 MB | 51,83 |
| ATI Radeon X1950 XTX 512MB | 70,57 |

Far Cry 1.4 Beta HDR/8x AF
1280x1024x32

PLACĂ GRAFICĂ CADRE/S

| | |
|--------------------------------|-------|
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 640MB | 89,11 |
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 320MB | 86,89 |
| NVIDIA GeForce 7950 GX2 1GB | 90,68 |
| NVIDIA GeForce 7900 GTX 512 MB | 67,79 |
| NVIDIA GeForce 7950 GT 512 MB | 58 |
| ATI Radeon X1950 XTX 512MB | 64,99 |

Far Cry 1.4 Beta HDR/8x AF
1600x1200x32

PLACĂ GRAFICĂ CADRE/S

| | |
|--------------------------------|-------|
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 640MB | 69,74 |
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 320MB | 67,47 |
| NVIDIA GeForce 7950 GX2 1GB | 69,42 |
| NVIDIA GeForce 7900 GTX 512 MB | 49,93 |
| NVIDIA GeForce 7950 GT 512 MB | 42,92 |
| ATI Radeon X1950 XTX 512MB | 50,42 |

Company of Heroes 1.3 (Calitate maximă a imaginii) 4x FSAA
1280x1024

PLACĂ GRAFICĂ CADRE/S

| | |
|-------------------------------|------|
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 640MB | 74,3 |
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 320MB | 63,4 |
| NVIDIA GeForce 7950 GX2 1GB | 60,4 |
| NVIDIA GeForce 7900 GTX 512MB | 68,1 |
| ATI Radeon X1950 XTX 512MB | 56,9 |



320MB (ForceWare 97.02)
NVIDIA GeForce 8800 GTS 640MB (ForceWare 97.02)
NVIDIA GeForce 7950 GX2 1GB (ForceWare 93.71)
NVIDIA GeForce 7900 GTX 512MB (ForceWare 93.71)
NVIDIA GeForce 7950 GT 512MB (ForceWare 93.71)
ATI Radeon X1950 XTX 512MB (Catalyst 6.10)

Probabil că placa grafică GeForce 7950 GT 512MB nu se încadrează în această categorie de comparații, dar având în vedere prețul de 260USD, pare a fi un produs favorabil. Din punct de vedere al prețului, noul model al companiei NVIDIA este concurent direct al modelului Radeon X1950 XTX de la ATI.

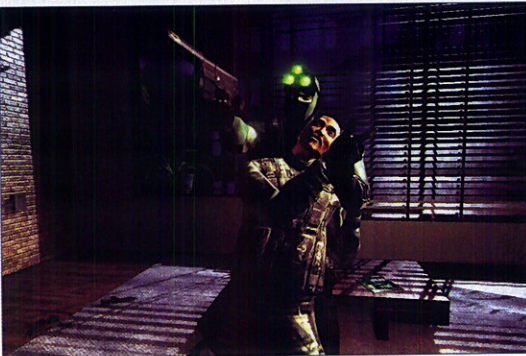
Concluzii

Partea care lipsește din ecuația DirectX 10 este cea de jocuri care, din păcate, încă nu este disponibilă.

Titluri principale, care au uimit gamerii la expoziția E3, cum ar fi Unreal Tournament 3 și Age of Conan au fost întârziate, iar altele, cum ar fi Hellgate: London, au data de lansare peste câteva luni de zile. Chiar și Flight Simulator X de la Microsoft a fost lansat doar cu suport DirectX 9. Este așteptat cu nerăbdare patch-ul, care va activa suportul DX 10, iar cei mai optimiști gameri vor fi foarte curioși să înceapă să vadă puțină magie vizuală DirectX 10. Pe scurt, DirectX 10 este încă în fază de început, iar analiștii au prezis că doar în 2008 vom avea ocazia să vedem jocuri DirectX 10. Desigur, nu am putea spune că nu există motiv pentru a cumpăra o placă grafică GeForce 8 acum, din moment ce aceste plăci grafice dezvoltă o performanță mai ridicată decât cea oferită de generația anterioară și în plus oferă suport DX 10. Chiar dacă compania NVIDIA nu a reușit să vândă prea

Company of Heroes 1.3 (Calitate maximă a imaginii) 4x FSAA 1600x1200

| PLACĂ GRAFICĂ | cadre/s | |
|-------------------------------|---------|--|
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 640MB | 51,5 | |
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 320MB | 40,2 | |
| NVIDIA GeForce 7950 GX2 1GB | 65,6 | |
| NVIDIA GeForce 7900 GTX 512MB | 47,3 | |
| ATI Radeon X1950 XTX 512MB | 42,1 | |



multe plăci grafice GeForce 8, ea deține un avantaj față de compania ATI, realizând primul pas în lumea DirectX 10. Noua placă grafică GeForce 8800 GTS are ca scop consolidarea acestei poziții înainte de sosirea anticipată a cipului R600 de la ATI. NVIDIA oferă practic aceeași placă grafică cu memorie mai puțină, care beneficiază de suport DirectX 10 la un preț rezonabil, în timp ce oferă o bună performanță. Desigur, vă veți întreba de ce NVIDIA nu a introdus mai devreme acest produs. Există mai multe motive, dar principalul a fost capitalizarea vânzărilor celor mai performante produse în primele luni și totodată să lichideze stocul plăcilor grafice de vârf din seria GeForce 7. În timp ce noi, restul consumatorilor, am așteptat să beneficiem de rețezarea prețurilor odată cu lansarea proaspătului GeForce 8800 GTS 320MB, NVIDIA își va atinge scopul de a tăia vânzările reușitelor produse din seria

Radeon X1950 de la ATI.

Performanța acestor plăci grafice este rezonabilă în majoritatea testelor, reușind să ruleze foarte cursiv jocurile din era 2006 în rezoluții mari și setări ridicate ale imaginii, dar nu putem ști cu siguranță cum se vor comporta în viitor, odată ce producătorii de jocuri vor beneficia de avantajul noului DirectX, și atunci vom putea vedea cât de semnificativ este impactul asupra performanței, datorat unui frame buffer redus. Se pare că un frame buffer de 512MB va fi minimul necesar dacă îndrăgiți cea mai bună calitate a imaginii.

Pentru prețul de 300 USD, la care poate fi achiziționată această placă grafică este o ofertă tentantă. În orice caz, pentru rezoluții mai mari de 1600x1200, vă recomandăm alegerea ediției cu 640MB pentru a preveni demodarea.

FIBRA

F.E.A.R 4x AF 1280x1024x32

| PLACĂ GRAFICĂ | CADRE/S | |
|--------------------------------|---------|--|
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 640MB | 75 | |
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 320MB | 71 | |
| NVIDIA GeForce 7950 GX2 1GB | 84 | |
| NVIDIA GeForce 7900 GTX 512 MB | 57 | |
| NVIDIA GeForce 7950 GT 512 MB | 48 | |
| ATI Radeon X1950 XTX 512MB | 65 | |

F.E.A.R 4x AF 1600x1200x32

| PLACĂ GRAFICĂ | CADRE/S | |
|--------------------------------|---------|--|
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 640MB | 52 | |
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 320MB | 48 | |
| NVIDIA GeForce 7950 GX2 1GB | 58 | |
| NVIDIA GeForce 7900 GTX 512 MB | 39 | |
| NVIDIA GeForce 7950 GT 512 MB | 33 | |
| ATI Radeon X1950 XTX 512MB | 44 | |

Quake 4 (Calitate maximă) 4x FSAA 8x AF 1280x1024x32

| PLACĂ GRAFICĂ | CADRE/S | |
|--------------------------------|---------|--|
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 640MB | 90 | |
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 320MB | 87,3 | |
| NVIDIA GeForce 7950 GX2 1GB | 98,5 | |
| NVIDIA GeForce 7900 GTX 512 MB | 72,6 | |
| NVIDIA GeForce 7950 GT 512 MB | 62,9 | |
| ATI Radeon X1950 XTX 512MB | 91,4 | |

Quake 4 (Calitate maximă) 4x FSAA 8x AF 1600x1200x32

| PLACĂ GRAFICĂ | CADRE/S | |
|--------------------------------|---------|--|
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 640MB | 70,3 | |
| NVIDIA GeForce 8800 GTS 320MB | 68,2 | |
| NVIDIA GeForce 7950 GX2 1GB | 78,5 | |
| NVIDIA GeForce 7900 GTX 512 MB | 55,4 | |
| NVIDIA GeForce 7950 GT 512 MB | 48,1 | |
| ATI Radeon X1950 XTX 512MB | 74,4 | |



LABORATORUL SOFTWARE

Testează și prezintă programe utile și gratuite

În această rubrică îți prezentăm mai multe programe gratuite și interesante: probabil că unele dintre ele se potrivesc gusturilor tale. Vom testa și compara, lună de lună, mai multe programe care te ajută să operezi pe sistemul tău în diferite scopuri. De exemplu, să benefi-

ciezi de o interfață mai plăcută pentru sistemul tău de operare, să folosești un program care să te destindă din când în când, sau să folosești un program care să-ți curețe sistemul de înregistrările nedorite, istoria site-urilor pe care le-ai vizitat etc. Sistemul pe care l-am folosit

pentru a testa programele de mai jos este compus din: Procesor Extrem Edition Pentium 4 3,2 GHz (soclul 478), memorie RAM 1 GB, hard disc Excelsor de 80 GB, unitate optică DVD-RW BenQ, unitate de dischetă, placă video GeForce 5200 FX, monitor Samsung

795DF (TCO'03). Redacția nu își asumă răspunderea pentru eventualele daune create de oricare dintre programele prezentate și testate mai jos!

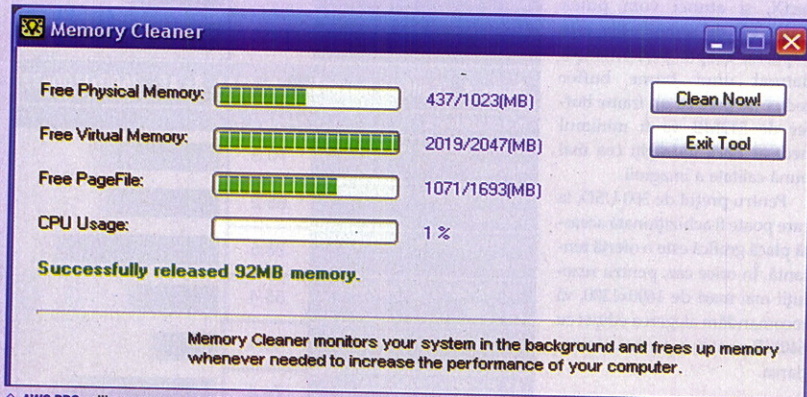
Advanced WindowsCare V2 Personal vs. Advanced WindowsCare V2 Pro

Advanced WindowsCare V2 Personal (prescurtat: AWC V2


Personal) este un program complex care îți facilitează: Spyware Scan - scanarea/înlăturarea Spyware; Security Defense - prevenirea instalării pe PC-ul


tău a spyware-ului; Registry Scan - fixarea înregistrărilor greșite sau invalide din regiștrii sistemului de operare Windows; System Analysis - optimi-


zează și repară configurația sistemului; Startup Scan - detectează și îți permite să administrezi aplicațiile care pornesc odată cu sistemul de




Memory Cleaner

Free Physical Memory:  437/1023(MB) **Clean Now!**

Free Virtual Memory:  2019/2047(MB) **Exit Tool**

Free PageFile:  1071/1693(MB)

CPU Usage:  1 %

Successfully released 92MB memory.

Memory Cleaner monitors your system in the background and frees up memory whenever needed to increase the performance of your computer.

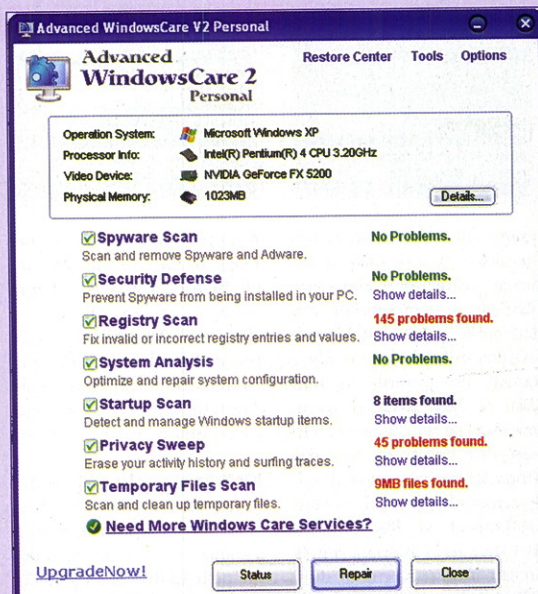
AWC PRO - eliberarea memoriei RAM

ADVANCED WINDOWSCARE V2 PERSONAL

Dimensiune pe hard disc: 4,21 MB
Sistem de operare: Windows
Vista/XP/2000
Download: www.iobit.com
VERSIUNE TESTATĂ: 2.3.0.726
Utilizare maximă procesor: 50%
Spațiul ocupat de program în
memoria RAM: 30-61 MB
PREȚ: Gratuit

ADVANCED WINDOWSCARE V2 PRO

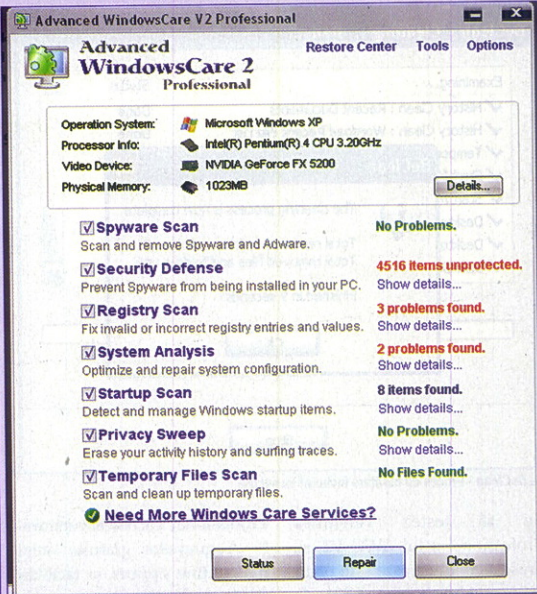
Dimensiune pe hard disc: 4,75 MB
Sistem de operare: Windows
Vista/XP/2000
Download: www.iobit.com
VERSIUNE TESTATĂ: 2.3.0.758
Utilizare maximă procesor: 50%
Spațiul ocupat de program în
memoria RAM: 26 - 48 MB
PREȚ: 29,95 USD pentru 3 PC-uri/an



AWC PERSONAL - găsește și fixează problemele

operare Windows; Privacy Sweep - șterge istoria activității tale pe PC; Temporary Files Scan - scanează și curăță fișierele temporare. Pe lângă aceste facilități programul include în meniu: Restore Center - opțiune care îți permite să reduci la viață toate modificările pe care le-a făcut AWC V2 Personal; Memory Cleaner - eliberează memoria RAM a sistemului. În

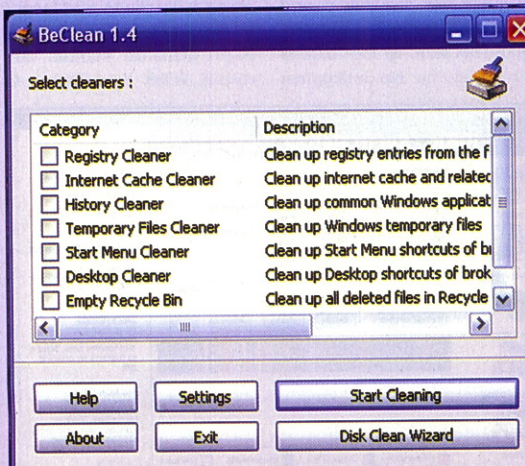
momentul în care instalezi programul AWC V2 Personal poți opta în ce mod să îți optimizeze sistemul, eu îți recomand să folosești modul general. După instalarea sistemului de operare Windows, programul AWC V2 Personal vine ca o mână de ajutor pentru sistemul de operare, fixând peste 30.000 de "obiecte" care sunt dăunătoare sistemului de operare. Eu am testat AWC V2,



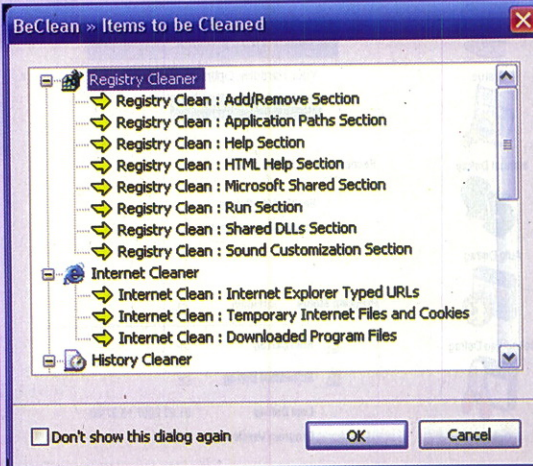
AWC PRO - găsește și fixează mai multe probleme decât versiunea Personală

încă din fașă, de la versiunea BETA, care a fost lansată acum câteva luni de zile. După utilizarea ei, chiar și în versiunea beta, sistemul de operare a rulat mai fluent, și pur și simplu m-am simțit în mai multă siguranță. Versiunea nouă a lui AWC V2 personal este un program ideal, pentru că ne protejează sistemul de operare în mod gratuit, și beneficiază de actualizări per-

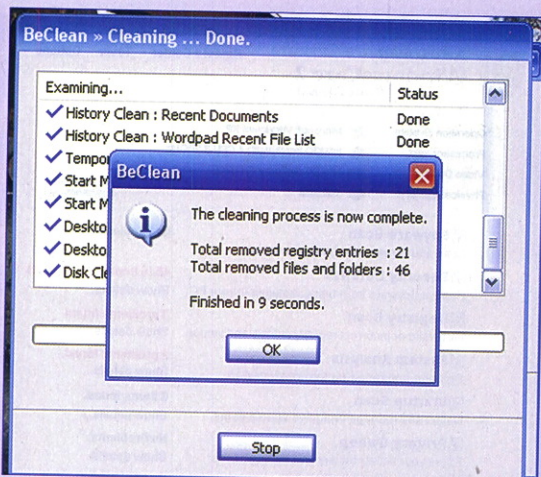
manente. Așadar după folosirea lui AWC V2 Personal versiunea actualizată în data de 28 februarie 2007, programul a fixat încă 5.000 de "obiecte" noi, printre care se numărau aproximativ 4.900 la sectorul "Security Defense", înregistrări invalide sau incorecte în regiștrii sistemului de operare etc. Desigur, imediat după folosirea AWC V2 Personal am cerut producătoru-



BeClean - Interfața programului



BeClean - locațiile ce urmează a fi curățate



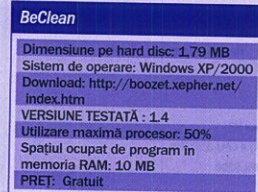
BeClean - Proces de curățare încheiat cu succes

lui să testeze versiunea Professional a lui AWC V2, și, firesc, versiunea care este plătită a mai găsit încă 4.521 de "obiecte" care trebuiau fixate. De aici, pot să vă spun că versiunea personală a lui AWC V2 este un program gratuit care vă oferă protecție sistemului de operare și merită folosit în paralel cu alte programe asemănătoare, însă dacă dorești mai mult folosește AWC V2

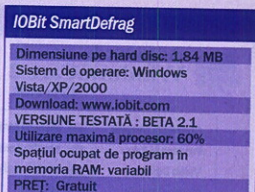
Professional. De obicei versiunile programelor gratuite oferă mai puține opțiuni și facilități decât versiunile programelor plătite, însă cele gratuite reprezintă întotdeauna o alternativă bună și eficientă.

BeClean

De multe ori, poate că nu vrei ca "restul colegilor de calculator" să afle pe unde ai navigat pe Internet, sau ce fel de pro-



grame ai folosit. De obicei, programele pe care le folosești lasă urme, creând fișiere temporare. BeClean este programul "care face curat", pardon - îți menține calculatorul fără urme. Astfel, el curăță: înregistrările fișierelor care nu mai există în sistem, memoria tampon a Internetului care este stocată pe hard disc (Internet Cache), istoria, fișierele temporare, meniul de start, desktop-ul și Recycle Bin. BeClean are o interfață simplă, în care alegi ce să cureți, după care poți să îi dai drumul la "ordine". După terminare, programul îți afișează câte înregistrări, fișiere și directoare a șters. Suplimentar, poți să cureți fișierele temporare cu o anumită extensie din meniul "Disk Clean Wizard" pe fiecare partiție a hard discului. Programul are predefinite câteva extensii, dar la nevoie poți să mai adaugi și altele. Înainte de a trece la ștergerea fișierelor, programul te atenționează că fișierele pe care le ștergi vor dispărea pentru totdeauna! În final, micul program BeClean, își face datoria cu succes, nu am întâmpinat

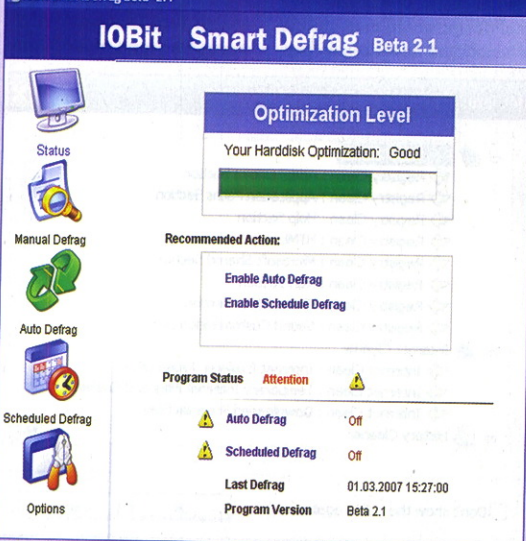


nicio problemă cu acesta, operațiile pe care le execută sunt efectuate cu mare viteză și, spre exemplu, pe sistemul meu - a șters toate adresele Web pe care le-am folosit în browser-ul Avant. Menționez că browser-ul Avant folosește engine-ul binecunoscutului Internet Explorer.

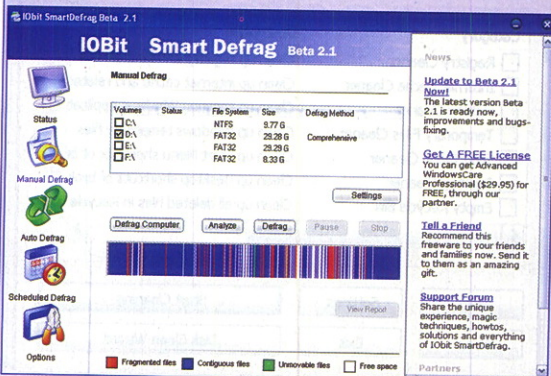
IObit Smart Defrag BETA 2.1

Îmi aduc aminte când foloseam Norton Speedisk, pentru a aranja "clusterii" cât mai ordonat pe hard disc, și tot sistemul opera mai rapid, Windows-ul "boota" mai repede, aplicațiile se încărcau cu ceva mai bine. Smart Defrag de la IObit este o aplicație care aranjează "fișiere" ordonat pe hard disc pentru a menține stabilă performanța sistemului. Practic, prin optimizarea realizată de IObit SmartDefrag, ajută hard discul să gestioneze eficient fișierele de pe acesta. IObit SmartDefrag poate opera automat și în mod liniștit în background fără a afecta aplicațiile în care lucrezi în orice moment pe PC, și se poate actualiza manual fără costuri. IObit SmartDefrag la

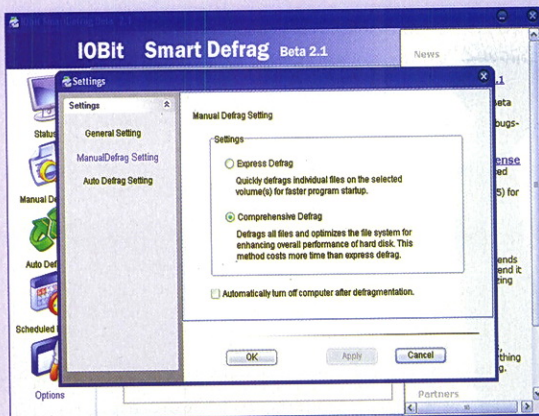
IObit SmartDefrag Beta 2.1



IObit SmartDefrag - nivelul de optimizare al hard discului



IObit SmartDefrag - interfața program



IObit SmartDefrag - cele două metode de optimizare ale hard discului

momentul testării era disponibil doar în versiunea BETA; prin versiunea BETA, producătorul ne avertizează că utilizarea lui este gratuită, însă el nu răspunde de eventualele daune create de program. Pe parcursul testelor pe care le-am realizat nu am întâmpinat nicio problemă. Avantajul acestui program de "defragmentare", este că se poate programa când să facă o astfel de operație de "ordonare" a hard discului fără a mai fi necesar ca noi să pornim aplicația, iar IObit SmartDefrag este ușor de folosit în comparație cu alte programe asemănătoare. SmartDefrag dispune de două moduri de ordonare ale fișierelor, și anume "Express Defrag" - care optimizează rapid fișierele individuale pentru o pornire mai rapidă a lor și modul "Comprehensive Defrag" - care

optimizează toate fișierele de pe partițiile hard discului, sau de pe partițiile selectate (această metodă necesită mai mult timp).

BonkEnc

Ce e bine să nu lipsească din "trusa cu programe casnice", este un program de "rip-uit" piesele de pe un Compact Disc audio. BonkEnc este un program care transformă direct de pe CD-ul audio piesele în format mp3, ogg, mp4, acc, wav și în formatul proprietar Bonk Audio Encoder. Cred că formatul popular mp3 nu lipsește de pe niciun calculator și nici CD-urile audio nu lipsesc dintr-o casă. E firesc că majoritatea dintre noi nu mai avem CD-uri audio acasă dar, cu toate acestea, nu știm niciodată când vom avea nevoie de un program

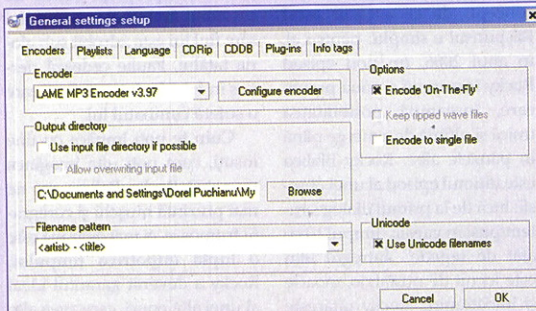
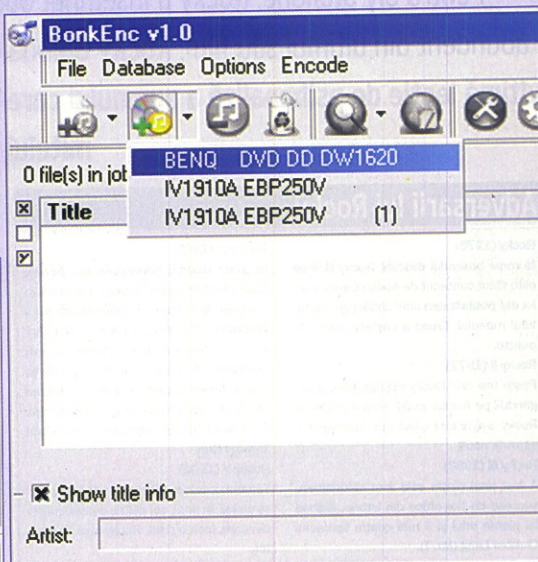
care să ne transforme piesele audio de pe CD-uri în formatul digital mp3. Programul este ușor de utilizat, îți permite să schimbi setările fiecărei aplicații de codare (Encoder), poți crea o listă cu fișierele care vor fi ascultate (playlist), programul dispune chiar și de limba română pentru meniurile lui, poți seta unitatea optică care să se realizeze procedeu de "rip-uire", utilizează baza de date CDDb, instalează plug-in-uri, etc. Interfața programului nu este atât de

BonkEnc

Dimensiune pe hard disc: 3,20 MB
Sistem de operare: Windows 9x/ME/NT/2K/XP/2K3/Vista
Download: www.bonkenc.org
VERSIUNE TESTATĂ: 1.0
Utilizare maximă procesor: 48%
Spatiu ocupat de program în memoria RAM: 23 MB
PRET: Gratuit

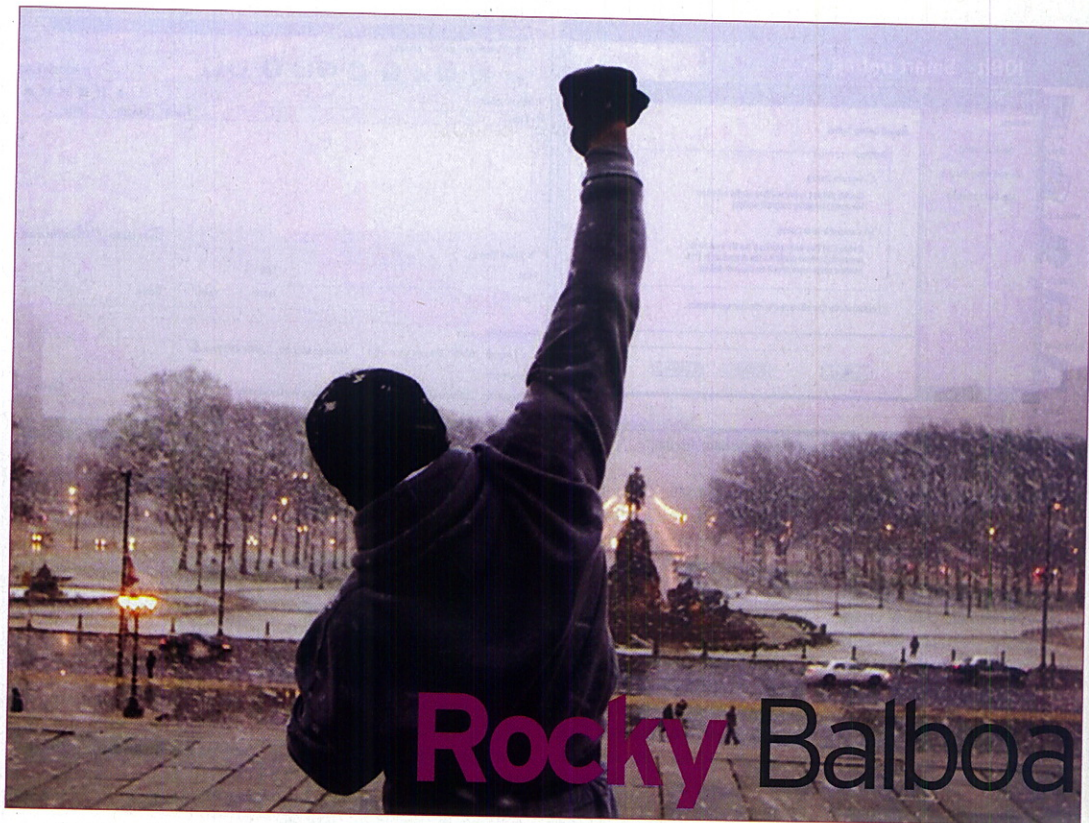
"colorată" încât să împace toate gusturile, însă este suficientă pentru a-ți îndeplini scopul.

DORIAN



BonkEnc 1.0 - Setări generale

BonkEnc 1.0 - schimbare rapidă a unității optice



Rocky Balboa

Pentru Sly Stallone, Rocky a însemnat obsesia timpului pierdut, subiect care se revarsă abundent din ultimul său film. **Rocky Balboa este însă și o colosală poveste nostalgică, o ultimă lecție de psihanaliză a pumnului care îl bântuie pe Stallone încă de la începuturile mitului modern în care a interpretat rolul principal.**

Adversarii lui Rocky

Rocky (1976)

Numele boxerului diletant Rocky Balboa este făcut cunoscut de Apollo Creed, care i-a dat posibilitatea unui challenge pentru titlul mondial. Creed a câștigat atunci la puncte.

Rocky II (1979)

Peste trei ani, Rocky câștigă titlul învâgându-l pe Apollo: ambii erau la podea și Rocky s-a ridicat când număratoarea a ajuns la nouă.

Rocky III (1982)

A fost unul dintre cele mai răsunătoare succese de box-office din istorie. Balboa își pierde titlul și îl reia contra fiorosului Clubber Lang (Mr. T).

Rocky IV (1985)

În urma uciderii prietenului său Apollo, Rocky intră în ring în Uniunea Sovietică, în noaptea de Crăciun, în fața președintelui Gorbaciov. Îl răzbună pe Apollo învâgându-l pe teribilul Ivan Drago (Dolph Lundgren). În urma loviturilor primite în Rusia, Rocky suferă de grave probleme cerebrale care îl constrâng să se retragă. A devenit astfel antrenorul tânărului Tommy Gun.

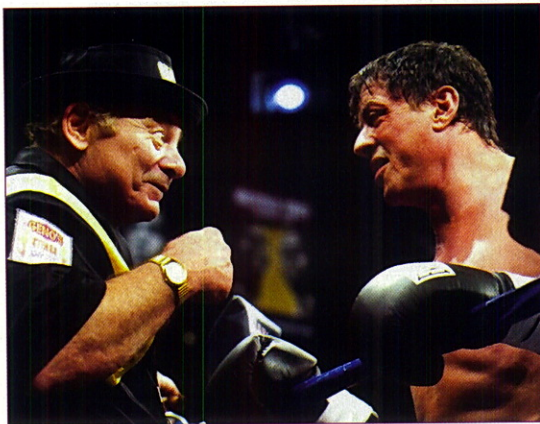
Rocky V (1991)

Tânărul ucenic se întoarce împotriva maestrului și, în final, cei doi au o confruntare din care, încă o dată, Rocky iese învingător.

Sly Stallone nu putea să nu revină asupra acestui personaj forță, devenit concept; de ce a făcut asta? Răspunsul e simplu: pentru el, în anul 2006, un nou episod Rocky înseamnă o nouă provocare, înseamnă posibilitatea unică și ultimă de a merge până în pânzele albe. Rocky Balboa este ultimul episod al unei obsesii. Încă de la primul dialog suntem puși în gardă: "timpul trece atât de repede". Întregul film este locuit de nostalgie, moarte și îmbătrânire. Rocky rătăcește printre ruinele filmelor prece-

dente și, cu ochii înlăcrimați, o plânge pe dispăruta Adrian. În jurul lui, apropiații suferă de prezența fantomelor trecutului său: fiul lui este zdrobit sub gloria tatălui, Paulie cedează nervos în fața dezintegrării pe care o suferă cumnatul lui.

Cum te poți împăca cu tine însuși, cum poți uita imaginea tinereții? Rocky Balboa nu ne mai prezintă mușchi și coregrafii frumoase, ci mai degrabă este o luptă împotriva timpului. Rocky a devenit garantul ideal al unei alte epoci, care avea alte valori, mai demne, dar ceea ce îl



aduce din nou în ring, în luptă contra noului campion al lumii, este el însuși, nu epoca în care trăiește. Lupta finală este cel mai bun exemplu în acest sens: Stallone preferă o formă kitsch a montajului, în care se succed imagini din trecut din care personajul își trage energia necesară victoriei.

Rocky Balboa desăvârșește seria, fiind cel mai teoretic episod al acesteia. Imens subiect de reflexie, timpul este subiectul aici, materia primă, iar nostalgia, amintirea, este problematica. Stallone își vede pentru ultima dată propria imagine, reor-

ganizându-și condițiile gloriei după structura primului film. Nu cred că am asistat vreodată la un proiect cinematografic asemănător, în care dimensiunea autobiografică se hrănește din propria sa istorie. Este istoria unor imagini dar, mai ales, maniera în care există acestea și în care înseamnă ceva pentru un om care trăiește în umbra a ceea ce a creat el însuși. Este, practic, povestea unui film care nu există decât pentru și prin filmele precedente, care îl definesc și din care este inventat.

Rocky nu trăiește altfel decât cu imaginea lui Adrian. De la

primul la ultimul plan pe mormântul ei, filmul este locuit de prezența ei, doliul definindu-l pe eroul lui Adrian ca pe un sentimental, ca pe un mare romantic. Niciodată mai pur și mai transparent, urnit numai de bune intenții, Rocky rămâne omul fidel unui singur suflet. Căutările sale metafizice și obsesia sa constantă pentru eterna reîntoarcerea la origini devin aici împlinirea misiunii sale, a operei sale.

Cu Rocky Balboa, Stallone marchează ultima sa luptă, în care ilustrează traumatismul cinematografic peste care, în

sfârșit, reușește să întoarcă pagina. Am putea fi tentați să credem că filmul este un simplu pretext, dar asta ar însemna să uităm că Rocky nu există decât în aceste condiții, cele ale unei repetări, ale unei căutări disperate a imaginii în care s-a cristallizat prezența unui mit. Povestea lui Rocky se încheie aici și, orice ați crede despre el, nu aveți cum să negați că boxerul cu suflet de adolescent al anilor '80 este una dintre cele mai autentice icoane ale cinematografiei.

STRĂINUL



Curiozități

*Sage Stallone, fiul regizorului, ar fi trebuit să interpreteze rolul lui Robert Balboa, dar a fost obligat să renunța din cauza unor obligații contractuale.

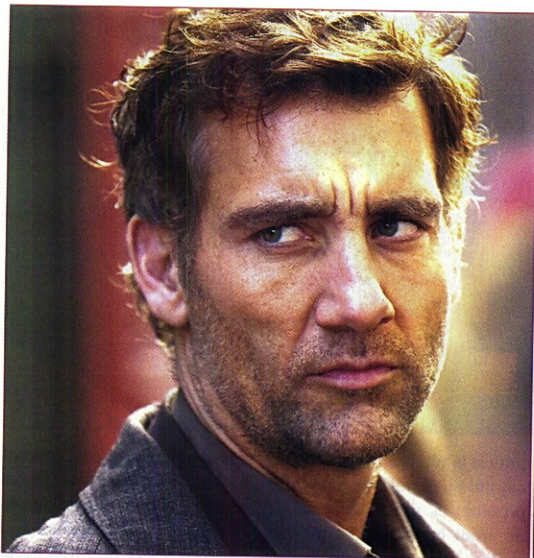
*Filmul conține flashback-uri din toate episoadele seriei, cu excepția celui de-al cincilea care, potrivit lui Stallone, este cel mai slab dintre toate.

*Mr. T și Dolph Lundgren ar fi trebuit să filmeze în rolurile lui Clubber Lang și Ivan drago: ambii au refuzat.

*Cu costuri de numai 24 milioane dolari, filmul a încasat de două ori mai mult numai în Statele Unite, fiind un adevărat succes.

*Primul titlu stabilit a fost Rocky VI: Puncher's Chance.





Children of Men

Alfonso Cuarón, regizorul care are la activ Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, își modifică registrul: prin adaptarea unicului roman SF al lui P.D. James, el realizează un film excelent, o urmărire prin care își impune o viziune puternică și realistă a unei lumi aflate în decădere. La mii de leghe de fantastic, el ne azvârle într-o societate asfixiată, aflată la capătul puterilor. Ritmat, Children of Men este, înainte de orice, un film de acțiune. Chiar dacă se bazează pe clasică poveste a unui cetățean oarecare, anti-erou solitar, realizarea lui Alfonso Cuarón îi însuflă o forță rar întâlnită. Theo (Clive Owen) este un funcționar obișnuit care și-a abandonat de mult timp luptele politice, și se trezește în centrul unei curse pe care o percepem din punctul lui de vedere. Grație unei camere plasate pe umăr, descoperim, prin privirea lui, o lume halucinantă ce înseamnă disperare și pustiu.

Suntem în anul 2027, când praf și pulberea se alege de Rămânț, problema principală a lumii fiind absența viitorului. De aproape 19 ani nicio femeie nu a mai rămas însărcinată și populația îmbătrânește, fiind destinată dispariției totale. Vestea morții celui mai tânăr om de pe Rămânț, băiatul de 18 ani, Diego, aduce disperare: orice speranță pare să moară.

Un viitor îngrijorător

Acțiunea ne parvine într-o calitate indoielnică a imaginii, în maniera unui reportaj pe teren: eficacitatea este însă excepțională. Atacul din pădure, văzut din mașină, și cucerirea imobilului din zona emigranților sunt două scene uluitoare care dovedesc că filmul de acțiune încă ne mai poate surprinde. Compose din lungi secvențe, aceste scene îți dau sentimentul unei acțiuni în timp real și întăresc aspectul realist al ansamblului. Exploziile și urmărirea sunt și ele prezente

dar nu au nimic din gustul destul de amar al blockbusterelor clasice. Plasați, așadar, în mijlocul acțiunii, vibrăm în ritmul temerilor lui Clive. Orice se poate întâmpla, oricine poate muri încă de la început. Dar, dincolo de această formă care ne implică, adeziunea noastră se petrece și grație viziunii unui viitor ieșit practic din problemele actuale, care ar cunoaște o escaladare teribilă. Terorismul, emigrarea necontrolată, statul totalitar necesar menținerii ordinii sunt cadrul acestei aventuri și creează o conexiune pe cât de credibilă, pe atât de îngrijorătoare cu realitatea în care trăim. Refugiații clandestini închiși în cuști ne duc cu gândul atât la prezentul omenirii (mă refer la proiectul de ridicare a unui zid între Statele Unite și Mexic, din cauza emigrării clandestine), cât și la trecut (lagărele de concentrare, deportările etc.) și nu anunță nici bun pentru viitor.

O rază de speranță

În ciuda acestui climat de anxietate, punerea în scenă gestionează și câteva scurte pauze uimitoare. În timpul acestor momente de respiro, lumina pare să încălzească acest întuneric tern care îmbracă imaginea depresivă. Câteva animale traversează cadrul într-o apariție a viului, simbol posibil al sfârșitului regnului uman. Cineastul reușește să creeze câteva momente de fericire: scena cu desfacerea trupelor armate în două, pentru a lăsa să treacă copilul minune... după care se reia lupta, ca o paranteză pe care o închidem.

Jucându-se cu câteva mituri fundamentale, ușor pervertite (nașterea unui Mesia negru, Moise care trece prin Marea Roșie), acest film are un suflu de epopee biblică care are har, fără să cadă în ridicol. Alfonso Cuarón a realizat un mare film de acțiune-fanta-politică!



Răspunde corect la întrebarea de mai jos pentru a participa la extragerea pentru **UN ABONAMENT pe 3 luni** la revista **next**
Care a fost jocul full în NEXT nr.3? Răspuns:

Nume
 Vârstă
 Ocupație
 Oraș
 Nr. telefon
 Adresă e-mail



TALON CONCURS next NR. 4

Răspunde corect la întrebarea
"Cine este eroul principal al jocului?"
și poți câștiga un joc original pentru PlayStation2
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
Răspuns:

TALON DE ABONAMENT

ABONAMENT NEXT cu CD

☐ 6 luni - 57 RON

☐ 12 luni - 107 RON

Voi completa acest talon și apoi voi plăti suma prin mandat poștal, în contul R054MIND015000013672R001 pe numele SC Media Contact Distribuție, C.I.F. RO 15358326, Str. Col Buzoianu nr. 34, et. 1, COD 410094, ORADEA, JUD. BIHOR.

După ce am făcut plata, voi trimite copia mandatului poștal și talonul de abonament completat, pe fax la numărul 0259-441526 sau pe adresa STR. COLONEL BUZOIANU, NR. 34, ET. 1, ORADEA, COD 410094, JUD. BIHOR.



Răspundeți la întrebări și expediți
talonul până la 10 mai 2007

CHESTIONAR NEXT aprilie/2007

1. Cum consideri acest număr al revistei NEXT?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ți-a(u) plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr ți-a(u) displicut?

4. Ce sugesti ai?

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe site?

6. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și evanpremierelor:

7. Ce teme ai prefera să întâlnești mai des în NEXT?

HARDWARE

8. Ce calculator folosești? (specifică marca, modelul, procesorul și viteza în MHz)

9. Mă interesează următoarele componente:

CD

10. Ce sugesti ai?

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):

FLASH

12. Se găsește NEXT la chișcuțul tău preferat?

- ☐ Da.
☐ Da, dar sunt puține exemplare.
☐ Nu.

13. Cât ești dispus să plătești pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 20-30 lei ☐ 30-40 lei
☐ 40-50 lei ☐ peste 50 lei

14. Pentru topul NEXT propune următoarele jocuri:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio ascuți frecvent?

1. _____
2. _____
3. _____

17. Ce reviste citești cel mai des în afară de NEXT?

1. _____
2. _____
3. _____

DESPRE TINE

Nume/Prenume: _____

Adresa: Localitatea _____ Jud. _____ Str. _____ Nr. _____

Bl. _____ Ap. _____ Cod poștal: _____ Telefon/Mobil: _____ Data/luna/anul nașterii: ____/____/____

E-mail: _____

Specificăți numărul membrilor familiei: _____ Venit/lună _____

Studii _____

18. Ce cotidiane citești cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronică Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziaa ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?

- ☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pentru TV

20. Ai cumpărat o ediție specială, lunară, cu un DVD în loc

de CD-uri?

- ☐ Da ☐ Nu

21. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare

22. Pasiunea mea este

23. Formația muzicală preferată / cântărețul preferat

Nume/Prenume: _____

Adresa: Localitatea _____ Jud. _____ Str. _____ Nr. _____

Bl. _____ Ap. _____ Cod poștal: _____ Telefon/Mobil: _____ Data/luna/anul nașterii: ____/____/____

E-mail: _____

Specificăți numărul membrilor familiei: _____ Venit/lună _____

Studii _____

HAPPYDISPLAY

Găsești mai multe pe WWW.HAPPYDISPLAY.RO

Primesti sigur ce ai comandat!
tri mite codul la **1488**
Exemplu: PCG(spațiu)XXXXXX

WALLPAPERE COLOR



ANIMATII



LOGO-URI OPERATORI și FOTOGRAFII SMS



EFECTE SONORE

| *** SEXY *** | |
|--|------------|
| Uuuu, baby, raspunde | PCG 501126 |
| Unde este iubitelul meu | PCG 501038 |
| Te suna sponsorul principal, pentru: | PCG 501036 |
| Sun la cea mai bun armasar din lume. | PCG 501035 |
| Orgasm, animalule | PCG 501034 |
| Noapte buna iubitel | PCG 501033 |
| Mie dor de tine iubitel | PCG 501031 |
| Iubitel, sunt blonda de alaltaiori | PCG 501030 |
| Imi trimi un pupic, maara si dulce | PCG 501029 |
| Inima mea ti apartine iubitele | PCG 501028 |
| Hey, sexy, raspunde-mi | PCG 501027 |
| Mai ce se intampla, nu mai vorbesti cu mine. | PCG 501025 |
| Duritatea, raspunde-mi, sunt iubitelul tau | PCG 501024 |
| Buna iubitel, mergem la o cafea. | PCG 501023 |
| Buna baby, sunt iubitel tau, raspunde-mi | PCG 501022 |
| *** TRĂZNITE *** | |
| Trezeste-teeeel | PCG 501125 |
| Tocmai ti-ai activat un virus | PCG 501124 |
| Tare, te rog apasa pe butonul verde | PCG 501123 |
| Te suna babucul tau, te suna nevasta-ta | PCG 501122 |
| Suun, sun, suuun | PCG 501121 |
| Suna dentstul | PCG 501120 |
| Soniera asta ma enerveaza | PCG 501119 |
| Sefu, te suna un dobitoc | PCG 501118 |
| Seta, te suna un sclav | PCG 501117 |
| Nimeni nu misca nici un fir de par | PCG 501116 |
| Imi pare rau, tare raauuuu | PCG 501115 |
| Icicicula, tangulule, cretinule | PCG 501114 |
| Fantoma care te papa | PCG 501113 |
| Am James Bond | PCG 501112 |
| High sa | PCG 501111 |
| Hei, uite, ma suna cineva | PCG 501110 |
| Hei, ai un mesaj text | PCG 501109 |
| Fratre, raspunzi ma la telefon | PCG 501108 |
| Fantoma care te papa | PCG 501107 |
| Fantoma 2 care te papa | PCG 501106 |
| Esti atat de misto si macho | PCG 501105 |
| E weekend, hai sa mergem | PCG 501104 |
| Domnule, va suna telefonul | PCG 501103 |

Pentru a putea comanda, trebuie sa ai activat serviciul WAP/GPRS și cel pentru mesaj Wap Push. Pentru setarea WAP/GPRS, suna la operatorul tău de telefonie mobilă: *222 pentru telefonii Orange, *444 pentru cartele PrePay Orange. Apoi selectezi și serviciiul Wap Push, direct de pe telefonul tău mobil – trebuie să ai selectat răscuț pe opțiunea „Always”. Lista completă cu rețelele mobile compatibile pentru fiecare tip de comandă este disponibilă pe www.happydisplay.ro. Exemplu de comandă: PCG(spațiu)XXXXXX. După ce primești SMS-ul de la noi de confirmare, trimite înapoi un SMS cu textul „OK”. Vezi prima opțiune de conectare la Wap, apasă pe „Yes”, apoi descarcă comanda și o salvezi pe telefon. Pentru comandă completă, doar pentru animată și jocuri java trebuie să trimiți 2 SMS-uri. Plata pentru folosirea serviciului WAP/GPRS se face către operatorul de telefonie mobilă. Serviciile sunt oferite de SC ARTOTY SRL. Informații: 0222 646 444, 0745 646 433, L-V 9.00 – 18.00. reclamatii@happydisplay.ro

MELODII DE APEL

| MELODI | POLI | POLI | POLI |
|---|------------|---|------------|
| *** HIT-URI ROMANEȘTI *** | | | |
| Trident - Suflă caldător | PCG 501340 | Vali Văjele - Eu dau mor tu cui ramai | PCG 501180 |
| TNT - Strada mea | PCG 501339 | Nicoleta Gata - Ești printesa vietei mele | PCG 501178 |
| Studio One - Cheama ma atinge ma | PCG 501338 | Nicoleta Gata - Luna si stele | PCG 501177 |
| Stefan Barica - Cum am ajuns sa te iubesc | PCG 501337 | Adi de la Valcea / Cristina - Telefonul nu... | PCG 501176 |
| Sofia - Pentru noi | PCG 501336 | Adi de la Valcea - Pentru cine... | PCG 501175 |
| Sistem - Never | PCG 501335 | Adi de la Valcea - Suparat | PCG 501174 |
| *** MELODII INTERNATIONALE *** | | | |
| Simply - Oficial imi merge bine | PCG 501334 | Kelly Clarkson - Since U Been Gone | PCG 501411 |
| Proconsul - Tu ma poti schimba | PCG 501333 | Black Eyed Peas - Pump It | PCG 501407 |
| Pavel Stratan - Du du | PCG 501332 | James Blunt - Women | PCG 501406 |
| Luminita Anghel - Love will come | PCG 501331 | Mattafix - Big City Life | PCG 501394 |
| Keo - Dac-as putea sa zbor | PCG 501330 | Shapeshifters - Sensitivity | PCG 501392 |
| Jamiano - Aye | PCG 501329 | The Zutons - Valerie | PCG 501391 |
| Iris - Vino pentru totdeauna | PCG 501328 | Bob Sinclar - World Hold On | PCG 501388 |
| Impact - Oii da oii ba | PCG 501327 | Moussel vs. Dandy Warhols - Horny As A Dandy | PCG 501384 |
| HQ - Razna | PCG 501326 | Pussycat Dolls - Buttons | PCG 501383 |
| Heaven - Pentru totdeauna | PCG 501325 | Supermode - Tell Me Why | PCG 501382 |
| Heaven - Hai du-ma pe o stea | PCG 501324 | Razorlight - In The Morning | PCG 501381 |
| Giulia - Prinzi aripi | PCG 501323 | Guards Barkley - Smiley Faces | PCG 501380 |
| Fly Project - Chayenne | PCG 501322 | Beyonce ft. Jay-Z - Deja Vu | PCG 501379 |
| DJ Project - Soapie | PCG 501321 | Kasabian - LSF | PCG 501378 |
| DJ Andi - For the first time | PCG 501320 | Pablo Nunez - Last Request | PCG 501376 |
| D la Vegas - E scandalos | PCG 501319 | The Kooks - In Her Own Way | PCG 501375 |
| Cristina Riu - Viata mea | PCG 501317 | Sergio Mendes ft. B.E.P. - Mas Que Nada | PCG 501373 |
| Class - Ce pot sa fac | PCG 501316 | Paris Hilton - Stars Are Blind | PCG 501372 |
| Chicano - En mi corazon | PCG 501314 | Lily Allen - Smile | PCG 501371 |
| Cheloo - Operatiunea cur pansat | PCG 501313 | Snow Patrol - Chasing Cars | PCG 501370 |
| Blondy - Te-am iubit | PCG 501312 | Rogue Traders - Woodoo Child | PCG 501369 |
| Arsenela/Natalia - Loca | PCG 501308 | Rihanna - Unfaithful | PCG 501368 |
| Andrea Bălan - Invidie | PCG 501307 | James Morrison - You Give Me Something | PCG 501367 |
| Andra - Ramai cu mine | PCG 501305 | Cascadia - Everytime We Touch | PCG 501366 |
| Anakia Selsa - Yo no soy de aqui | PCG 501304 | Christina Aguilera - Aint No Other Man | PCG 501365 |
| *** MANELE *** | | | |
| Costi - Baile Luce | PCG 501183 | Shakira - Hips Don't Lie | PCG 501364 |
| Vali Văjele - Hai joaca nevasta | PCG 501182 | Sarah Connor - Just one last dance | PCG 501363 |
| Vali Văjele - Tu esti femeia visurilor mele | PCG 501181 | Red Hot Chili Peppers - By The Way | PCG 501297 |
| | | Busta Rhymes - Touch It | PCG 501279 |

JOCURI JAVA



JAVA PCG 708930 JAVA PCG 708861 JAVA PCG 708818



JAVA PCG 708971 JAVA PCG 708844 JAVA PCG 708836



JAVA PCG 708964 JAVA PCG 708848 JAVA PCG 708903

Pentru a putea comanda, trebuie sa ai activat serviciul WAP/GPRS și cel pentru mesaj Wap Push. Pentru setarea WAP/GPRS, suna la operatorul tău de telefonie mobilă: *222 pentru telefonii Orange, *444 pentru cartele PrePay Orange. Apoi selectezi și serviciiul Wap Push, direct de pe telefonul tău mobil – trebuie să ai selectat răscuț pe opțiunea „Always”. Lista completă cu rețelele mobile compatibile pentru fiecare tip de comandă este disponibilă pe www.happydisplay.ro. Exemplu de comandă: PCG(spațiu)XXXXXX. După ce primești SMS-ul de la noi de confirmare, trimite înapoi un SMS cu textul „OK”. Vezi prima opțiune de conectare la Wap, apasă pe „Yes”, apoi descarcă comanda și o salvezi pe telefon. Pentru comandă completă, doar pentru animată și jocuri java trebuie să trimiți 2 SMS-uri. Plata pentru folosirea serviciului WAP/GPRS se face către operatorul de telefonie mobilă. Serviciile sunt oferite de SC ARTOTY SRL. Informații: 0222 646 444, 0745 646 433, L-V 9.00 – 18.00. reclamatii@happydisplay.ro

OFERTĂ SPECIALĂ

Pentru orice consolă Nintendo Wii achiziționată prin magazinul **NEXT** primești cadou 1 abonament pe o perioadă de 12 luni la **revista NEXT**!



Preț excepțional
1399 Lei

Prețul include costul livrării la domiciliu pe teritoriul României



Pachetul conține:

- Consola Wii
- Wii Sports
(tenis, golf, box, bowling și baseball)
- Wii Remote Controller
- nunchuk

COMENZI

Tel: 0359/401.086

Mobil: 0720/440.004

office@mediacontact.ro

Livrare din stoc!